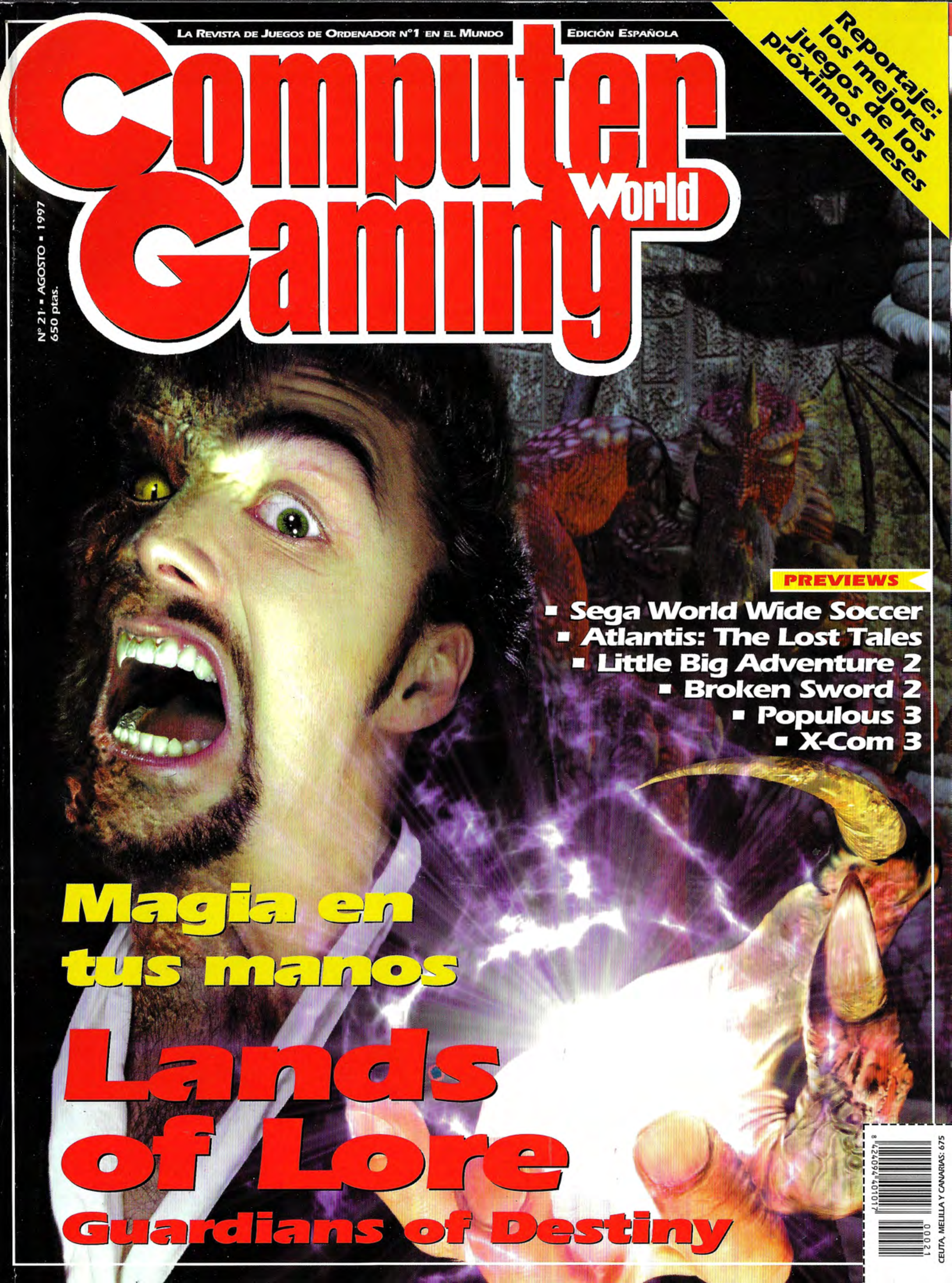


La Revista de Juegos de Ordenador Nº1 en el Mundo
Edición Española
Computer Gaming World
Nº 21 · Agosto · 1997
650 ptas.
Reportaje: los mejores juegos de los próximos meses
PREVIEWS
Sega World Wide Soccer
Atlantis: The Lost Tales
Little Big Adventure 2
Broken Sword 2
Populous 3
X-Com 3
Magia en tus manos
Lands of Lore
Guardians of Destiny
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

SOULTRAP

DESCUBRE TUS PEORES PESADILLAS

Te damos la bienvenida a la vida en
el límite, donde debes preparar
tus temores para sobrevivir en un mundo de
pesadillas mortales y peligros ocultos

Microforum

SOULTRAP

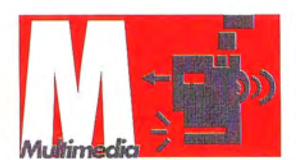
7.995 pts.
P.V.P. (IVA incluido)

Requerimientos: Pentium 90 (o más), Windows © 95, 12 MB RAM, 12 MB espacio en disco duro, lector CD-ROM de doble velocidad, tarjeta SVGA acelerada, tarjeta de sonido de 16 bit.

Disponible en:



C/ Valencia, 395. 08013 Barcelona.
Tel.: 457 82 75



INFORMACIÓN Y PEDIDOS:
BARCELONA: 93 297 00 70
MADRID: 91 384 86 23
BILBAO: 902 33 20 00

COMPUTER 2000
ESPAÑA, S.A.

Computer Gaming World

Editor: Vicente Robles
Director: Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores: Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción: Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción: Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración: MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD



Edita: América Ibérica
Presidente: Gustavo González Lewis
Director Gerente: Carlos González Galán
Directora de Administración: Paloma Alvárez
Director de Marketing: Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución: Alfonso Estalrrich

editorial



Todo pasa y nada queda

A diferencia de lo que proclamaba la canción que le inspirara a Serrat los versos de Machado, en la informática no hay verdad más cierta que todo pasa y nada queda. Para entendernos, lo que intentamos decir es que aquel maravilloso 386 que hace apenas cinco o seis años satisfacía plenamente nuestras necesidades, y era capaz de correr los programas y juegos más revolucionarios, hoy no es sino un entrañable armatoste destinado a coger polvo en cualquier parte poco visible de nuestras casas... o más triste aún, un candidato seguro al desguace inmisericorde.

Y lo peor no es eso, que hasta cierto punto encaja razonablemente en la lógica evolución de la tecnología; lo verdaderamente dramático es que el 486 que le sustituyó es apenas capaz de permitirnos utilizar el sistema operativo que de nuevo Mister Gates está a punto de convertir en estándar, el Windows 95. La jugada además, –como muchos de vosotros bien sabréis– no acaba ahí: día a día es inevitable constatar cómo el proceso de actualización de nuestro equipo y los requerimientos mínimos del software de última generación son dos caminos que avanzan inexorablemente hacia no sabemos qué destino sin que lleguen apenas a juntarse en raras ocasiones. La mejor prueba de ello es comprobar como la lista de privilegiados que contaban con la gama más potente de Pentium, lectores de CD de alta velocidad, más de 16 megas de RAM, y tarjetas de sonido de 64 bits, muy pronto tendrán dificultades, o simple y llanamente, no podrán disfrutar de los mejores juegos que serán lanzados al mercado no dentro de uno o dos años, sino ¡estas mismas navidades!.

Los culpables en está ocasión de tal desmán tienen nombre y apellidos: tarjetas 3D, procesadores MMX o Pentium II, e incluso tal vez muy pronto DVD. Las consecuencias para el usuario se miden tanto en dolores de cabeza como en pesetas contantes y sonantes, las necesarias para adquirir parte de estos ingenios e incorporarlos a sus máquinas. Y la gran duda, muchas veces, es si tanto sacrificio merece realmente la pena, porque seamos sinceros: buena parte de los juegos que nos llegan nos ofrecen un espectacular despliegue de complejos recursos de programación... envolviendo un desarrollo de juego carente de imaginación y jugabilidad. Vamos, que a veces basta desempolvar vetustas reliquias como por ejemplo el inefable Spectrum de Clive Sinclair, para encontrar juegos más divertidos realizados con una total precariedad técnica.

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	●
pasable	●●
bueno	●●●
muy bueno	●●●●
imprescindible	●●●●●

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



En portada:

Si el mes pasado hablabamos de la brillante trayectoria de Westwood, ahora le toca el turno a una compañía que no le va a la zaga. Después de las dos partes de Command & Conquer y en espera de Blade Runner, están a punto de deleitarnos con la segunda entrega de Lands of Lore, el motivo central de nuestra portada este mes.


Lands of Lore


Beast & Bumpkins



Formula 1

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

DEPORTES

SIMULACION

secciones



Este mes te regalamos el apasionante juego **KING'S QUEST VI** Encontrarás sus instrucciones del juego en la página 96.



Tres importantes recopilaciones

Sierra lanza en versión original, tres productos que comprenden otras tantas sagas de la compañía norteamericana. El precio de cada uno es de 5.475 pesetas, una cantidad más que razonable teniendo en cuenta la oferta de cualquiera de ellos. POLICE QUEST collection incluye los títulos "In pursuit of the Death Angel", "The Vengeance", "The Kindred", "Open Season", y el más reciente "Swat". SPACE QUEST collection abarca las entregas 1 a 5 de las aventuras de Roger Wilco, y tiene también el vídeo "Dos Locos de Andrómeda". Por último, está QUEST FOR GLORY collection, con "So you want to be a Hero", "Trial by Fire", "Wages of War", y "Shadows of Darkness".

Con estas colecciones no sólo se obtienen varios juegos a un muy buen precio, sino que se podrá observar la evolución de cualquiera de las sagas mencionadas desde sus comienzos hasta las últimas ediciones ya aparecidas en el mercado. Aprovechamos para recordar que Quest for Glory y Police Quest tendrán continuación este invierno.

Un paso más

La distribuidora Disvent lanza unas nuevas gafas cibernéticas que ofrecen visión estereoscópica y la incorporación de auriculares estéreo para un mayor realismo. Bajo el nombre CyberBoy, estas gafas proporcionan una gran sensación 3D equiparable casi a la realidad virtual. El paquete de lanzamiento incluye los juegos Descent II, Destination Quartzon, Fatal Racing y Depth Dwellers, así como el parche necesario para usuarios de Descent y una colección de imágenes 3D. Aunque estos títulos se regalan a modo de demostración de las posibilidades del dispositivo, próximas producciones como los diferentes títulos de la saga Star Wars de LucasArts o Tomb Raider 2, estarán preparadas para funcionar con CyberBoy, existiendo parches para juegos como Tomb Raider o Scorched Planet. Lo sensacional de este producto es su precio: 16.900 pesetas. Si deseas obtener más información, puedes llamar al (93) 321 5014 o enviar un email a la dirección dvcom@disvent.com.





Compartir el control

La empresa boeder acaba de comercializar un compartidor de joystick llamado "Joystick-Switch" que permite conectar a una sola entrada de juegos, dos mandos. Montado en serie, se podrán emplar hasta cuatro dispositivos de control a la vez. Al mismo tiempo, y totalmente compatible con el compartidor, ha salido preparado para todo tipo de juegos, el P-16 Flightstick, una herramienta ergonómica de precisión cuya pesada base aporta una estabilidad extra. Además, el P-16 incorpora un botón de disparo dual con respuesta táctil y audible, y controles de aviación avanzados para manejar aceleración y timón en un simulador.

Más Sonic



Sega lanzará el mes que viene una nueva entrega de las aventuras de su personaje insignia. Dentro de un entorno totalmente 3D con vista isométrica, Sonic tendrá que superar diversos mundos con sus particulares habilidades especiales. Este drástico cambio visual con respecto a los anteriores productos de PC supondrá un importante avance para esta línea de juegos, que procedente de la consola donde compite di-





rectamente con Mario, tiene el campo totalmente libre en los ordenadores personales.

Las implicaciones del nuevo entorno 3D no encierran en principio ninguna desventaja, aunque habrá que esperar a que el juego esté terminado para comprobarlo. Como tiene por costumbre Sega, Sonic 3D estará traducido al castellano.

Inspiración de juegos

Hemos asistido ya en numerosas ocasiones a la adaptación de varios personajes de la MTV a un juego de ordenador, como fue el caso de Beavis y Butthead. La distribuidora CIC ha puesto a la venta una serie especial MTV en vídeo que incluye dos aventuras de Beavis y Butthead, "Aeon Flux", "The Maxx", "The Head" y "Lo mejor de LIQUID TV". Aeon Flux y



The Maxx son dos personajes bien diferentes cuya llegada al ordenador es cuestión de tiempo, ya que ambos títulos llevan mucho anunciados.

Cualquiera de ellos saldrá a un precio de 1.995 pesetas, y están disponibles en establecimientos especializados. Hay que destacar que algunos salen en versión original subtitulada, pero a pesar de ello, merecen la pena, sobre todo Aeon Flux y The Maxx, por su tremenda calidad y distanciamiento de los dibujos animados convencionales.

Inesperado regreso

Ron Gilbert, diseñador de las series Monkey Island y Maniac Mansion que trabajó en LucasArts durante ocho años, abandonó en 1996 la compañía para crear Cavedog, reuniendo a un equipo de programación que cuenta con importantes talentos. Su primer título será Total Annihilation, un juego de estrategia 3D en tiempo real que promete importantes aportaciones al género, sobre todo en el aspecto visual.

Entre sus principales características está la curiosa interacción con el sitio WEB del juego, donde se podrán visualizar las unidades y edificios en 3D, y además conseguir actualizaciones con nuevas misiones, mapas, edificios y vehículos. El juego ofrecerá de partida más de 150 unidades que cada semana se podrán incrementar en una a través de Internet.



Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
ATF 98	
EA/Jane's	10/97
Bucaneer	
Mindscape	10/97
Galapagos	
Awark/EA	09/97
Great Battles of Alexander	
Interactive Magic	10/97
Hardware	
Gremlin	09/97
M1 Abrahams	
Interactive Magic	09/97
Redemption: A Warhammer Game	
Minscape	11/97
Star Trek: Pinball	
Interplay	09/97
The Third Millenium	
Cryo	10/97
Uprising	
3DO	10/97

Teletipo

Este mes saldrán al mercado dentro de la serie Sierra Originals (1.995 pts.), Red Baron, A-10 Tank Killer, y Aces of the Pacific.

La línea económica de Arcadia, Golden Line, crece este mes con el título Crusade, un juego de estrategia medieval que te llevará a un mundo de caballerías.

Además de múltiples informaciones sobre la ciudad de Madrid en www.madnetro.com, ahora hay también disponible otra página de información de Barcelona en www.barnanetro.com.

Entre los días 8 y 16 de noviembre se celebrará en Valencia la tercera edición de Ciber@RT, Muestra Internacional de Nuevas Tecnologías, Arte y Comunicación.

Se ha inaugurado en Madrid, en la calle Fuencarral nº 116, un ciber-restaurante llamado Carmen, perteneciente a una cadena europea de locales de este tipo.



Los Señores de la Guerra

SSG repara una nueva entrega de la saga Warlords, un juego de estrategia y fantasía medieval que incorporará un avanzado sistema de inteligencia artificial. Hasta ocho jugadores podrá participar en el modo multijugador, que al igual que el de un jugador se basará en turnos, con una variación de simultaneidad en multijugador. Elfos, caballeros, gigantes, enanos y orcos son algunas de las facciones que intervendrán en el conflicto de Etheria, el reino donde transcurre el juego.

Más de 80 criaturas diferentes, numerosos hechizos, habilidades individuales, recompensas, y una buena cantidad de edificios, conformarán Warlords III: Reign of Heroes, que ofrecerá varias campañas y múltiples escenarios.



El joystick oficial de Jane's

CH Products y Jane's Combat Simulations han colaborado en la creación de un soberbio mando llamado Jane's Combat Stick que, si bien se adapta perfectamente a cualquier simulador del mercado, es ideal para los productos de la línea ATF. El joistick imita al control de F-16 "Fighting Falcon" real, con cinco botones diferentes preparados para 10 millones de disparos, dos controles de cuatro direcciones, un gatillo, control de potencia y timón, y una sólida y robusta base que aumenta la fijación. El cable mide algo más de dos metros, para poder distanciarse lo suficiente de la pantalla.

El paquete inicial de Jane's Combat Stick incluye, además del propio joystick, una versión completa en inglés del ATF, lo que convencerá a muchos si no lo tienen ya. El producto es compatible MS-DOS y Windows 95, y resulta especialmente adecuado para simuladores de vuelo y combate espacial, y juegos de acción 3D.

Fiebre Anime

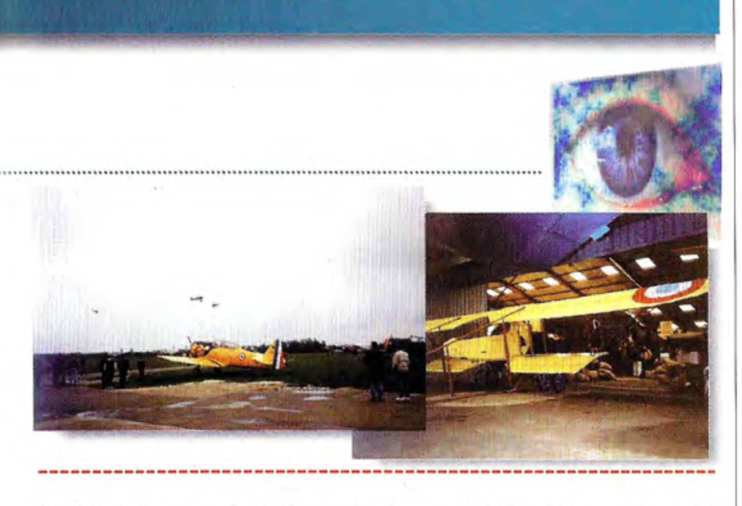
Los dibujos animados japoneses se han inspirado en ocasiones en juegos de ordenador, y también han dado lugar a ellos. Manga Video ha lanzado recientemente cuatro títulos entre los que destaca "Vampire Hunter D", una fantástica historia de un cazador de vampiros híbrido entre humano y vampiro que desconoce su condición, y se dedica a exterminar a sus medio hermanos. También están disponibles nuevas aventuras de Son Goku, apartado ya del reino de los vivos, con "El regreso de Broly", un poderoso guerrero que surge del pasado para vengarse de quienes le derrotaron.

Con "Neon Genesis: Evangelion" se abre una nueva y original saga por capítulos -la cinta disponible incluye tres de ellos, "El ataque del ángel", "La bestia" y "La transferencia"- cuyo protagonista, Shinji Ikari, se verá envuelto en terribles y sorprendentes acontecimientos. Por último, mencionar la aparición de la segunda cinta de Virtua Fighter con los episodios 4 a 6.

Presentación de Red Baron 2

Hace unas semanas tuvimos oportunidad de acudir a la presentación de Red Baron 2 en el aeródromo de La Ferté Alais, cerca de París. Sierra ofreció un espectáculo absolutamente asombroso a los casi cincuenta periodistas de todo el mundo que allí se congregaron para el evento. Dos gigantescos hangares albergaban incontables aviones de la Primera Guerra Mundial, incluyendo una réplica exacta del Fokker triplano del Barón Rojo, en perfecto estado y listos para volar. También había una especie de campamento militar con numerosos ordenadores en los que se podía probar Red Baron 2 con el nuevo joystick de Microsoft, el Force Feedback Pro -que ofrece resistencia a la mano para realzar el realismo.

El simple hecho de poder tocar cualquiera de aquellas maravillas fue todo un acontecimiento, pero algo más tarde, tuvimos oportuni-



dad de volar en uno de ellos sobre la campiña francesa, una increíble y fascinante experiencia que las imágenes reflejan parcamente.

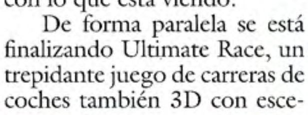
Probando el juego, pudimos conocer algunas de sus principales características, como que incluye 40 aviones de los cuales el piloto podrá controlar 22, 50.000 objetos como edificios o tanques, y un mundo que cubre una superficie real de 40.000 millas cuadradas, creada con documentos históricos para reflejar fielmente lo que veían los pilotos de la época. Pronto te ofreceremos más detalles de esta genial simulación que sin duda, es una de las más esperadas del año.

Después de Dark Earth

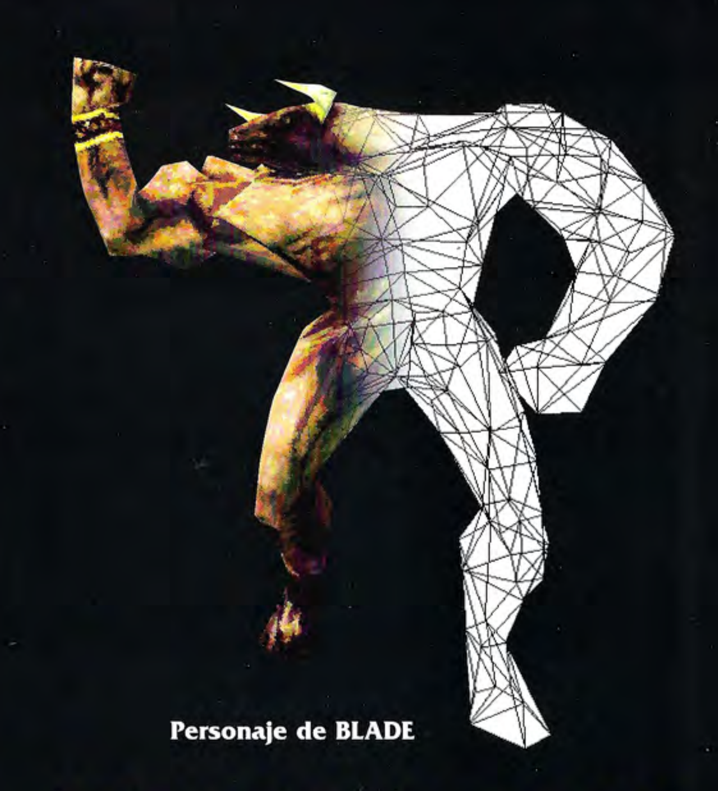


Kalisto Entertainment no se duerme en los laureles una vez finalizado Dark Earth, que saldrá al mercado el mes que viene. Los equipos de programación trabajan febrilmente en otras dos producciones para PC que estarán listas antes de Navidad, con una promesa de calidad que pocos parecen igualar en relación cantidad/calidad. "El quinto elemento", versión de la película estrenada no hace mucho, será un juego de acción 3D con un soberbio entorno tridimensional y una vista de tercera persona. Para elaborar este título, Kalisto está trabajando en conjunción con la productora del filme, que parece encontrarse ampliamente satisfecha con lo que está viendo.

De forma paralela se está finalizando Ultimate Race, un trepidante juego de carreras de coches también 3D con escenarios y vehículos increíblemente detallados que aportará curiosas y fascinantes novedades a este género tan trillado últimamente.







Personaje de BLADE

BUSCAMOS PROGRAMADORES

Si quieres dedicarte al mundo de los videojuegos, ésta es tu oportunidad.

Rebel Act Studios, empresa líder en España en creación de videojuegos, está buscando programadores con experiencia que nos ayuden a crear los mejores juegos del mercado internacional.

Es decir, necesitamos a los mejores en:

- C++ y ensamblador Intel x86.
- Desarrollo de software.

Y que además tengan buenos conocimientos en al menos una de las siguientes áreas:

- Programación gráfica y hardware de aceleración 3D.
- Inteligencia artificial.
- Protocolos TCP/IP e IPX.
- Tecnología DirectX de Microsoft.

Si éste es tu perfil y quieres trabajar de forma seria con nosotros en una empresa líder y con proyección de futuro, envía tu CV junto con algún ejemplo de tu trabajo a la siguiente dirección de correo electrónico:

jgv@rebelact.com

o por correo ordinario a la dirección:

Rebel Act Studios
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Ref.: Programador







Amigos de C.G.W.: En el juego Prisoner of Ice, me encuentro en el tercer piso de la biblioteca, junto a un interruptor que no activa nada y un libro de Leonardo da Vinci. ¿Cómo llego al piso superior? Tengo una página del libro que necesito encontrar, un bastón y otros libros.

José Vecino
La Coruña

Usa el bastón para sustituir uno de los peldaños rotos de la escalera y poder subir a la siguiente librería. Tendrás que llenar los huecos vacíos al colocar los libros que recogiste junto al bastón por orden cronológico, el mismo que te aconsejó Diane. Se abrirá una escalera camuflada en la librería y llegarás al segundo piso. Camina hacia la derecha del todo y encontrarás una escalera para llegar hasta la azotea. Toca el busto de Homero, y cogé las llaves de la cavidad que se acaba de abrir en el de Poe.

Mi nombre es Amparo y necesito saber cómo salir de la prisión en donde me retiene González en el juego S.O.S. Selva Virgen.

Amparo
Burjassot, Valencia

Dando saltos con a sillas, lograrás liberar a Paquita de la jaula en donde está presa y el animal cortará las cuerdas que te atan a la silla. Tendréis que preparar un plan para escapar de Slaughter. Lo primero será abrir el portazapatos y tomar la raqueta de tenis...

Estimados amigos de C.G.W.: necesito ayuda en Ripper. No conozco la contraseña para desencriptar el diario de Catherine y no sé qué hacer con el libro que está en la estantería de su apartamento. Gracias.

Juan Carlos Santiago
Barcelona

En la comisaría, ve a la sala de los ficheros y usa la tarjeta que se dejó el detective en el mostrador. Accede a la ficha personal de Magnotta. Existen dos palabras interesantes: Scorpio y "Slayer" y una de ellas es la clave del diario. Por otra parte, en el apartamento de Catherine, el libro de la estantería contiene dentro una especie de caja fuerte con 6 botones. En el tercer párrafo del diario de Catherine está la combinación: 1 -5 -5 -3 -6 -2. Para el 1 es el botón superior y luego siguen los demás en el sentido de las agujas del reloj. Más adelante, para completar el diario, y ya en el apartamento del detective, encontrarás una puerta cerrada con una clave. A la izquierda tienes una caja con seis dígitos, que son los mismos que necesitaba el código de acceso. Tendrás que dividir esos números entre 4 –número que puede cambiar de una partida a otra– y obtendrás el código 2-2-6-4-8-1. Entra y vuelca el contenido del WAC de tu compañera en el tuyo.

Hola, necesito salir de un atasco en el juego Inca. He jugado muchas veces pero nunca he podido conseguir adivinar el misterio de las flechas que aparecen cuando colocas la espiga de oro en la bola de oro. No puedo acceder a la puerta que está al fondo.

José Juan Martínez
Madrigueras, Albacete

Habrás visto que en una de las columnas hay un collar verde con cuentas que cuelgas de cuatro hilos. Si miras los hilos verás que el número de cuentas es 1 - 5 - 2 - 3. Si pulsas en la mazorca, aparecen unos puntitos en las flechas. Deja puntos en ese orden en sentido contrario a las agujas del reloj en las flechas y el enigma se solventará.

Hola, soy Javi y tengo que pediros la respuesta a algunas de mis dudas cuando juego Alone in the Dark: primero ¿Cómo puedo entrar en una habitación de donde sale una especie de gas que me mata? Segunda ¿cómo puedo matar los ratones, las arañas y los fantasmas que se transforman en bolas gigantes?

Javi
Burjassot, Valencia

Como respuesta a la primera pregunta, tendrás que huir rápidamente y llenar la jarra con agua del barril de la carbonera para echarla encima del humo y acabar con él. Coja el mechero, el disco y el libro, que debes leer. En cuanto a la segunda pregunta, se eliminan activa o pasivamente: bien eliminándolos con el arma que te funcione o bien esquivándolos.

Me llamo Joaquín y necesito respuesta a varias preguntas sobre el juego Maniac Mansion: ¿Dónde está la llave amarilla y para qué sirve? ¿Cómo juego con las máquinas recreativas?

Joaquín palomar
Humanes, Madrid

Cuando vas andando, tras pasar junto al tentáculo, camina hacia la izquierda, sube por las escaleras, abre la primera puerta que veas, sube por las escaleras que hay en la pared de la izquierda. En esa habitación la llave está detrás del altavoz de la derecha. La llave amarilla sirve para abrir el maletero de un coche que encontrarás más adelante. Para jugar con las máquinas recreativas, tendrás que estar como Dave y deberás regar una planta que hará que llegues al observatorio trepando por ella. Si echas una moneda en la caja de las monedas y pulsas dos veces en el botón derecho, al mirar a través del telescopio verás la combinación de la caja fuerte y cambiando el control a Michael podrás abrirla para ver que contiene un sobre, ese sobre una moneda y la moneda pone en marcha la máquina recreativa.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid



¡ Un realismo tan excepcional que te cortará la respiración !
3Dfx interactive
CHOIX DE LA RÉDACTION PCmag 05/97
GEN 4 06/97
PC FUN 18 07/97
07/97
MAXi Gamer 3D fx
34.900 Ptas IVA INCLUIDO
pod
Con la tarjeta MAXI Gamer 3D fx
tus juegos adquieren una fluidez máxima, una velocidad vertiginosa y un realismo alucinante. Esta tarjeta aceleradora, de 4 MB de RAM, dopa tu tarjeta gráfica y transforma tu PC en una auténtica sala de arcade.
La tecnología 3D fx Interactive te aportará los últimos efectos 3D imprescindibles para tus juegos: niebla, transparencias, traslúcidos, morphing, composición y animación de texturas...
Y para sensaciones aún más fuertes,
la tarjeta incluye pod, el juego futurista de Ubi Soft, con el que podrás disfrutar de hasta 60 imágenes por segundo.
Con la MAXI Gamer 3D fx, ¡ descubrirás la carrera más emocionante que jamás hallas podido ver !
Disponible en todas las tiendas PRYCA
Gi Ubi Soft
Plaza de la Unión n°1 · 08190 Sant Cugat del Vallés · BARCELONA · Fax: (93) 589 56 60
HOT LINE (usuarios) (93) 589 89 95 · Teléfono (distribuidores) (93) 544 15 00 · Internet: http:\\www.guillemot.com
Las especificaciones y contenido pueden ser revisados sin aviso previo y pueden variar según el país. MAXI Gamer 3D fx una marca registrada GUILLEMOT INTERNATIONAL.
POD es una marca registrado UBI SOFT Entertainment. Todas las marcas son marcas registradas por sus propietarios respectivos. Fotos no contractuales. PVP recomendados.
Si deseas recibir más información sobre la tarjeta MAXI Gamer 3D fx rellena los siguientes datos y envíanoslos por correo o fax
NOMBRE
APELLIDOS
EMPRESA
DIRECCIÓN
CP
CIUDAD
TEL



Broken Sword II: The Smoking Mirror

George y Nicole vuelven a vivir una intensa y apasionante aventura que les llevará desde Europa a Centroamérica, donde se enfrentarán a un malvado personaje que resurge de su pasado para llevar a cabo un oscuro plan.

Viejos amigos y enemigos

En Revolution están muy emocionados con la segunda entrega de Broken Sword, y no es para menos: tienen entre manos una fantástica aventura con un guión muy original y una nueva concepción que gustará mucho a los seguidores del juego, pues se han tenido en cuenta las sugerencias de jugadores de todo el mundo a la hora de fortalecer puntos que al parecer, eran flojos en la primera parte.

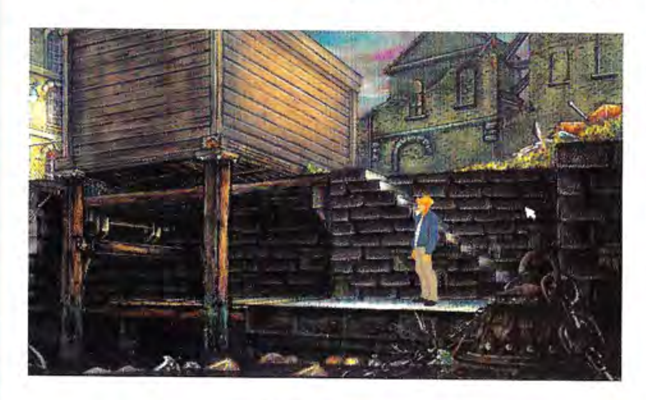
Uno de estos aspectos serán los textos de pantalla y los diálogos, drásticamente reducidos ante las "quejas" del exceso de palabrería en Broken Sword. Esto no supondrá en ningún momento que el guión o la trama vayan a cojear, pero sí la eliminación de elementos superfluos del lenguaje. Otra de las novedades será la posibilidad de controlar a Nicole en aproximadamente una cuarta parte del juego, algo que muchos echaron de menos en su día dada la importante participación de este personaje en el desarrollo de la aventura.

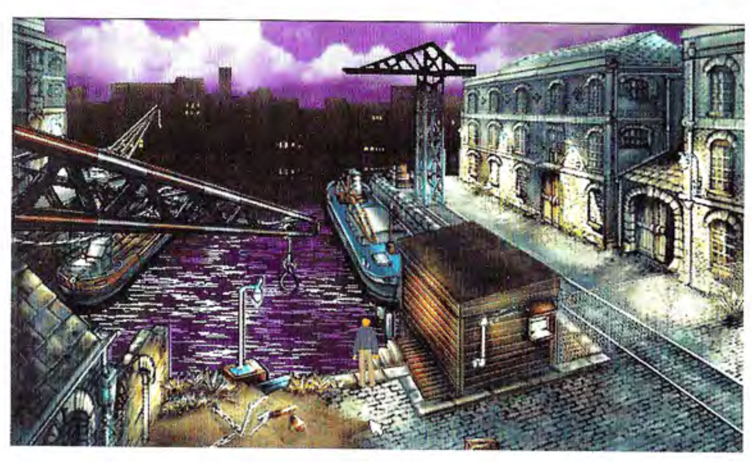
Nuevas tecnologias

Aunque los gráficos se mantienen al mismo nivel de calidad sin aparentes innovaciones, Charles Cecil –jefe del proyecto y fundador de la compañía– afirma que se han implementado importantes tecnologías como "anti-aliasing" para una mejor integración de los personajes en los escenarios, y otras para dar más realismo a la iluminación, las sombras y las transparencias. Las zonas de desplazamiento serán más amplias y poseerán también más vistas. El uso de DirectX permite, además de que el juego sea nativo Windows 95, una mayor fluidez y suavidad de la animación, aunque exigiendo –todo tiene un precio– eso sí, un Pentium y un CD de 4x.

La trama será mucho más retorcida que en el primero, e igual de lineal. Nicole y George creerán estar siguiendo la pista de un importante asunto de drogas que en realidad no es más que la tapadera para algo mucho más grande y perverso, como un culto y sacrificios rituales. Esto se narrará al principio del juego con una animación que utilizando unas técnicas muy de cine, establecerá un paralelismo entre la escena que presenta a Nicole y George entrando en una mansión, y a dos desconocidos ascendiendo por una pirámide Azteca.

La aparición de los Aztecas vuelve a aportar una presencia de lo hispano al juego, algo que Charles Cecil adora y estudia en profundidad para los guiones de sus producciones, ya que es un declarado entusiasta de nuestra historia (tanto la parte buena como la mala) y nuestra cultura,

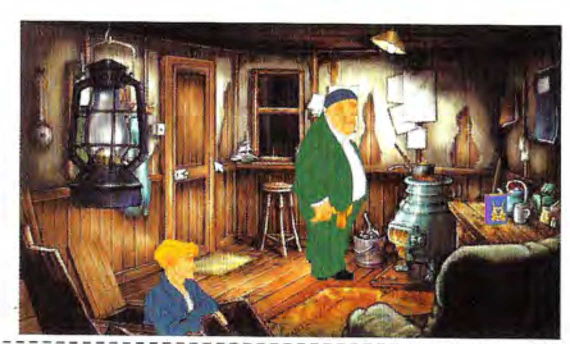


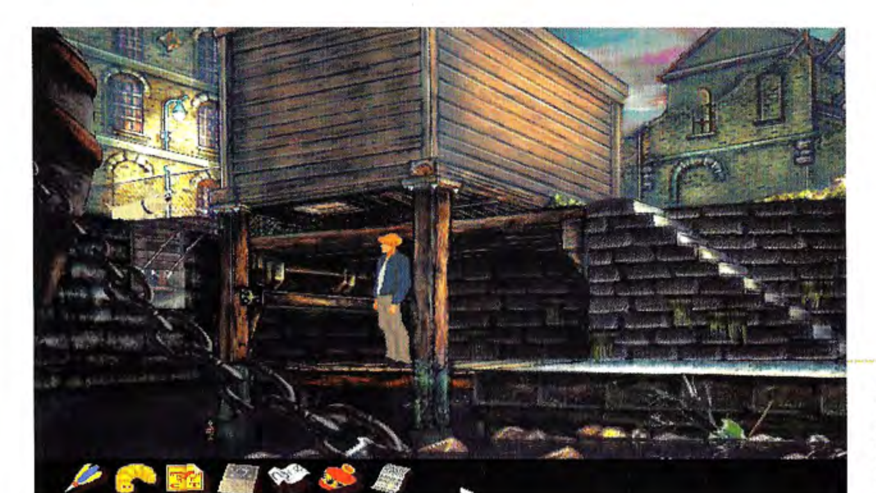


Broken Sword II: The Smoking Mirror

Editor: Revolution
Distribuidor: Virgin

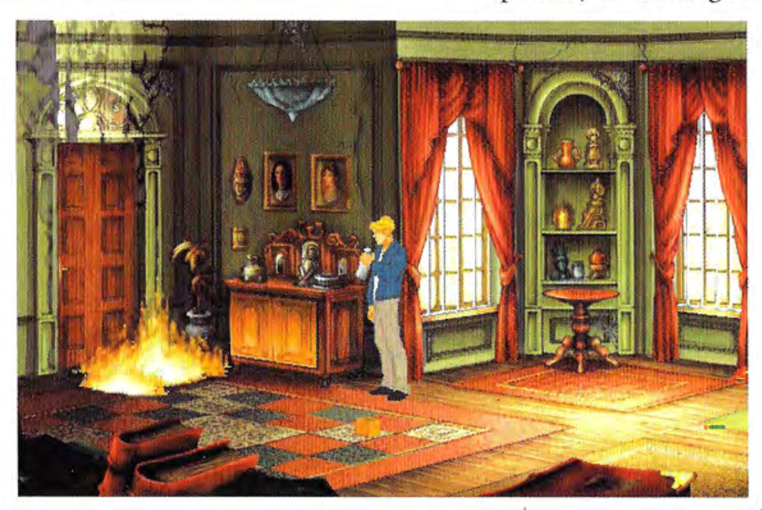








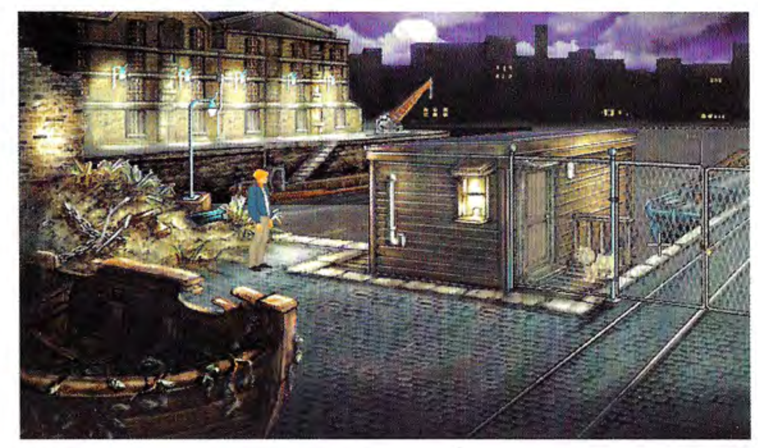
Sin embargo la muerte es más frecuente en este juego que en el primero, ya que además de lo antes explicado, la trama gira



aunque él obviamente haya mamado la británica.

La muerte está ahí

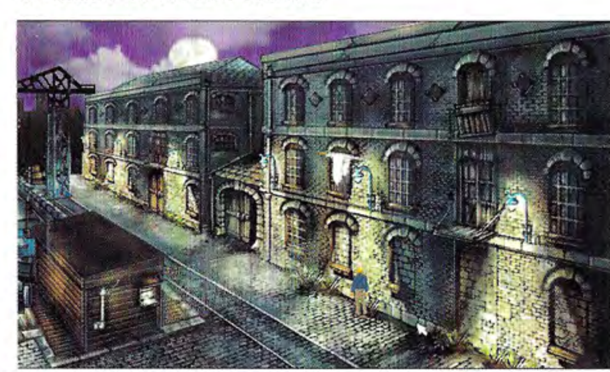
Algo poco común en las últimas aventuras que han salido, será posible en The Smoking Mirror: Nicole y George podrán morir, aunque no por regla general ni por haber seguido una determinada línea de acción, sino por hacer mal algo en concreto como por ejemplo (y es sólo un ejemplo, no algo que ocurra en el juego), encender un cartucho de dinamita pensando que era una vela y llevarlo en la mano para iluminar una habitación oscura.

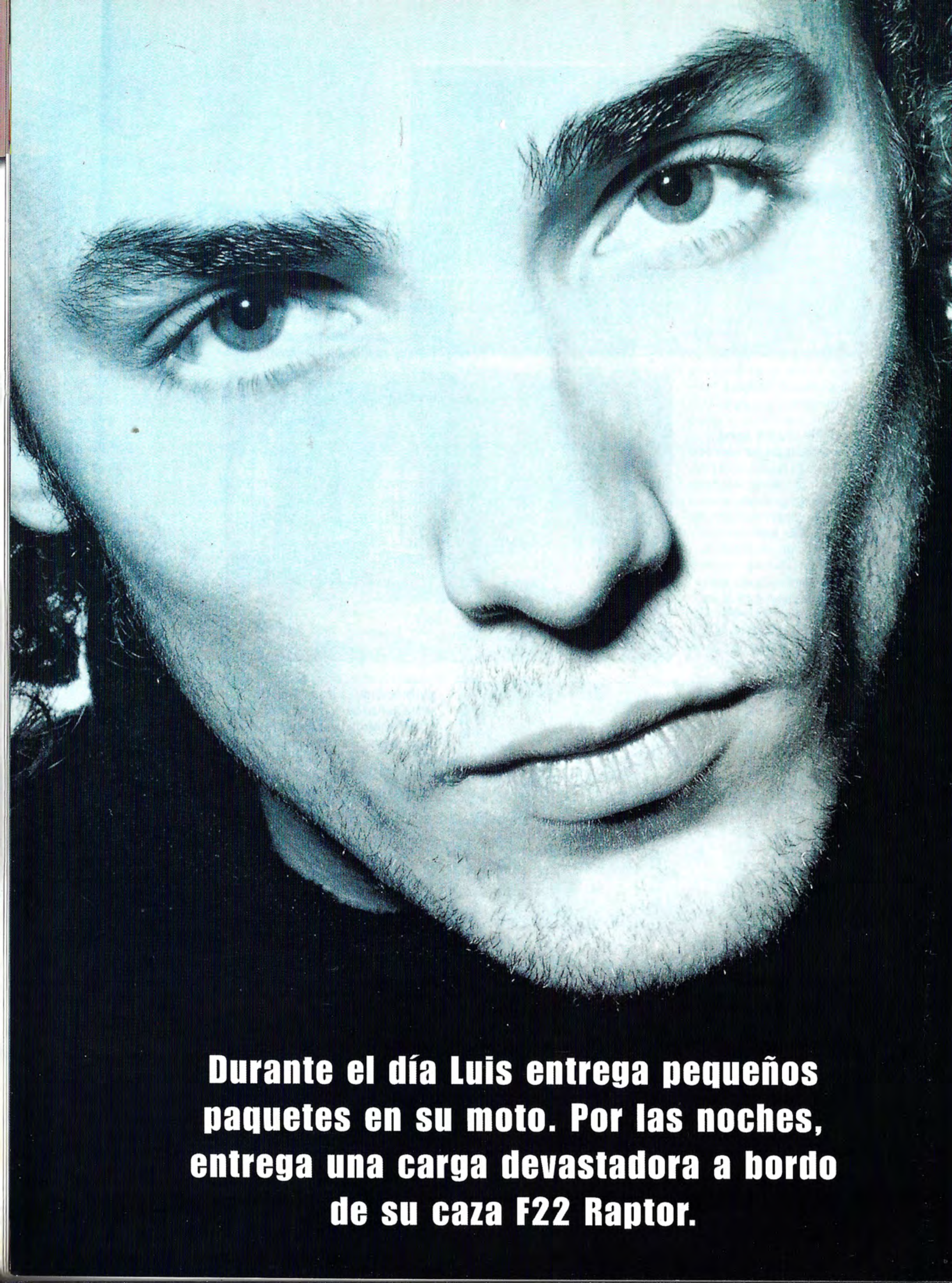


globalmente alrededor de un sangriento culto que realiza sacrificios humanos, tema que por cierto, no se trata a la ligera ni porque quede especialmente bien como motivo central del argumento, sino que viene impuesto por la naturaleza misma de la filosofía del culto que se presenta, documentada históricamente como casi todas las de la época de Aztecas y Mayas: cruel y con crímenes rituales.

El mes que viene estará listo, totalmente traducido y doblado al castellano por el mismo equipo que hizo la primera parte, lo que ofrece una sólida garantía sobre la versión en nuestro idioma.






Durante el día Luis entrega pequeños paquetes en su moto. Por las noches, entrega una carga devastadora a bordo de su caza F22 Raptor.



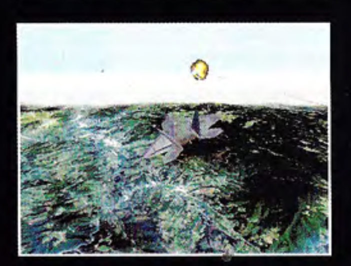
iF22: The F22 Raptor Simulator

Experimenta los extremos. El caza de combate más avanzado en el simulador definitivo para PC CD-ROM: iF22, the F22 Raptor Simulator. Desencadena el poder letal y el arsenal devastador del más avanzado caza de combate jamás construido. Haz pedazos el silencio de más de 500.000 kilómetros cuadrados de terreno en un mundo 3D de montañas, valles y peligros siempre presentes. Ningún otro simulador te proporcionará la misma sensación de realidad.

- **Más de 500.000 Km² de terreno fotorrealista, renderizado de fotos reales tomadas vía satélite con datos de elevación reales.**
- **Sistema de campañas dinámico. Nunca jugarás 2 veces a la misma misión.**
- **Cabina de piloto real. Los mandos, controles e interruptores no son sólo gráficos. ¡Funcionan!**
- **Acción inmediata, misión única y juego de campaña completa.**
- **Enorme variedad de aviones y vehículos, todos ellos participando activamente en la guerra.**
- **Múltiples niveles de dificultad, tanto para novatos como para expertos.**
- **Soporta juego por modem y red.**



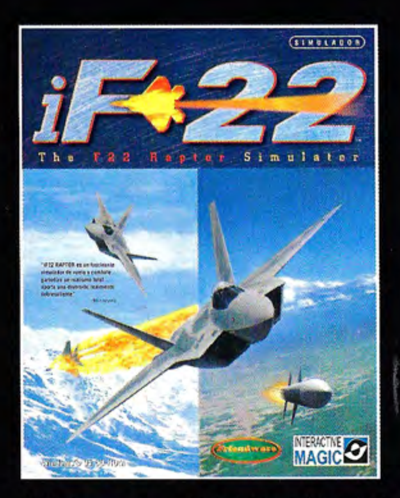






"iF22 RAPTOR es un fascinante simulador de vuelo y combate... garantiza un realismo total... aporta una diversión realmente sobresaliente"

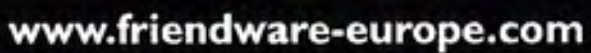
–Micromanía–



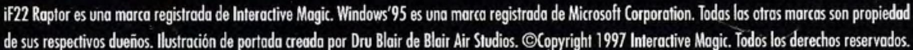


www.imagicgames.co.uk





Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97


iF22 Raptor es una marca registrada de Interactive Magic. Windows'95 es una marca registrada de Microsoft Corporation. Todas las otras marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustración de portada creada por Dru Blair de Blair Air Studios. ©Copyright 1997 Interactive Magic. Todos los derechos reservados.



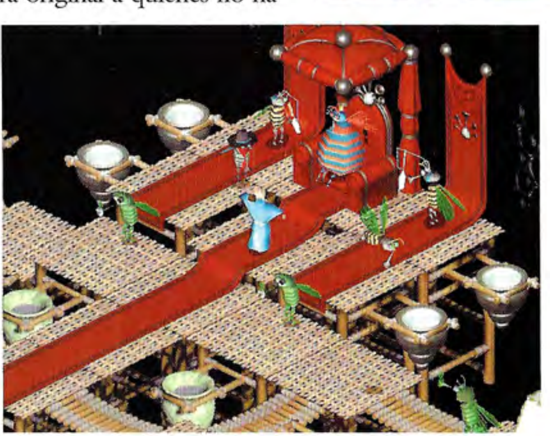
Little Big Adventure 2

Un mundo sin par

Los incondicionales de Little Big Adventure están de enhorabuena, dado que la segunda parte del juego parece realmente prometedora. Siguiendo la filosofía inicial –en realidad sólo les parecerá original a quienes no hayan visto la primera parte– de la saga, esta segunda entrega ha mejorado de forma considerable en lo que a gráficos se refiere, presentando unas texturas más flexibles en sus decorados y movimientos más fluidos en los personajes. No en vano se nota la inclusión del diseño en SVGA. El mundo a través del cual se desarrolla la acción y los submundos en los que se divide, comprenden un enorme abanico de posibilidades que ofrece ya horas de juego dedicadas sólo a la exploración del entorno.

Se trata de la típica mezcla de aventura y arcade, conceptos utilizados aquí en su expresión más amplia. Se han incluido diferentes puntos de fuga en la perspectiva de juego para enriquecer el elemento visual –tan importante en LBA– con todas sus consecuencias. Ni el interfaz ni tampoco la jugabilidad han sufrido variaciones. Son cosas a tener muy en cuenta para atacar de lleno esta experiencia en donde Twinsen tendrá que recorrer muchos kilómetros alejándose del hogar para encontrar el remedio a la enfermedad de Dino-Fly. Como el simpático dragón no podrá transportarle, nuestro héroe tendrá que apañárselas como pueda para viajar: en coche, en barco, y hasta en OVNI; para conseguir su meta. Traducido y doblado al castellano, se perfila como una de las estrellas del final de año. Veremos...

Aunque es normal que a un juego de éxito le siga su segunda parte para satisfacer los anhelos de los fans, no es normal que se tarde tanto tiempo en construir la secuela. El caso es que sólo las cosas bien hechas llevan tiempo...

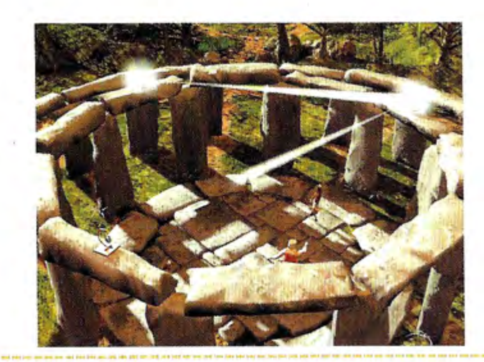






Little Big Adventure 2

Editor: Adeline
Distribuidor: Electronic Arts



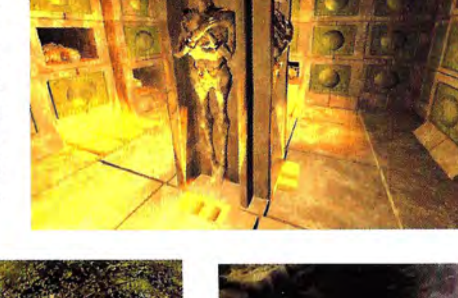


Atlantis

El fin último de la belleza

Todos fuimos testigos de una revolución en la concepción tridimensional de la aventura gráfica con el estallido barroco de Versalles. Éste representó un hito en la reproducción casi exacta de la realidad, con una libertad de movimientos limitada por el motor que movía los gráficos, pero una impresionante permisión de exploración visual, nunca antes vista con tanta perfección. Versalles representaba el máximo exponente en gráficos para su productora y un primer contacto visual así lo certificaba por parte del usuario. El paseo virtual por el palacio era la adoración de lo conocido, el recreo en la belleza, por fin, al alcance de la mano.





Aunque nuestros ojos soporten recursos ilimitados para transmitir al cerebro las imágenes que nos rodean, la capacidad de asombro del ser humano, a veces, se ve abocada al paroxismo cuando admite que lo que está viendo existe... aunque por dentro subyaga un torrente de unos y ceros.





Es realmente turbador. ¿Qué tiene Atlantis de más, que no haya sido expuesto en Versalles? ¿Qué mecanismo hipnotizante cautiva al jugador en este juego? Simplemente un hecho: tiene todo lo que la realidad se castró en aquel capricho del rey Sol. Las limitaciones de la existencia real han sido desterradas de este imposible, y el demiurgo mismo que impuso sus barreras en la ocasión anterior, no ha sido capaz de parar el inconmensurable "tsunami visual" que pretende este nuevo mundo, el más antiguo, en donde las limitaciones a la imaginación y el buen gusto han sido impuestas por el propio cerebro de quienes concibieron esta quimera. Pero... ¡basta ya de cháchara! Observa y empápate de las alucinantes imágenes. Intenta adivinar qué arcanos y cuantas maravillas te esperan en aquella olvidada isla del Atlántico...

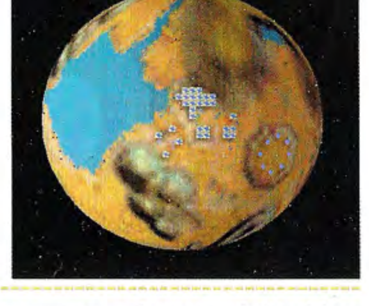


Atlantis

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



Populous: The Third Coming



La Tercera Venida

Sin variar su original concepción de juego, que nos propone convertirnos en dioses, llega la renovada tercera parte de Populous.

Todo comenzó hace ocho años, cuando nació un dios que gobernaba a su santa voluntad desde las alturas. Era la encarnación del primer juego en el que un demiurgo todopoderoso ocupaba la mente del usuario. Simplemente se jugaba a ser DIOS. Sus pretendidos hijos –para qué mentir– no tenían escapatoria. Ese era yo, jugando el entonces revolucionario título de Bullfrog: Populous (para que puedas centrarte, se trata de la misma compañía que acaba de lanzar Dungeon Keeper). Como viene siendo inevitable en las producciones de cierto alcance, llegó una segunda parte no menos meritoria que siguió los pasos de su antecesora, y es ahora cuando entra en juego la tercera entrega. Con la saga, el concepto de estrategia surgió de la nada, pero es que con esta última parte que llegará en breve, la revolución es absoluta. No se trata de una continuación, ni tampoco de una nueva generación del juego, sino de un compendio evolucionado que apagará las glorias de sus antecesores.

La perspectiva isométrica del escenario de juego, ha sido sustituida por una visión global más actual, con la línea de horizonte a una considerable distancia, pudiendo incluso ver el planeta en cuestión en su totalidad. VGA, SVGA, rotación total a 360º en el entorno que se ocupe, pero ¿qué sería de esto sin texturas mapeadas, castigos de la ira divina, tales como erupciones volcánicas o plagas, ambientes nocturnos, paisajes desérticos o entornos marcianos...?



Dirigiendo los acontecimientos a través de un interfaz cuyo manejo es casi intuitivo, nada falta para que el disfrute sea total. Todo es perfecto salvo por un insignificante detalle: aún no está a la venta.







Populous: The Third Coming

Editor: Bullfrog.
Distribuidor: Electronic Arts.





Sabre Ace

¡A una micra de la perfección!



En un intento por acercarnos más a la realidad del pasado, las misiones de combate de este simulador, han sido extraídas de los archivos del conflicto de Corea y puestas a nuestro servicio. Para llevarlas a cabo, han sido puestos a tu disposición cinco aviones distintos para volar, cuarenta y cinco misiones para elegir y unos gráficos y comportamiento de los aviones que no han descartado la más mínima posibilidad de ofrecer hasta el último detalle. La IA que maneja los actos de tus enemigos, puede llegar a aprender de tu forma de trabajar y ha sido dotada de iniciativa propia para algunos casos.

En tu monitor podrás llegar a ver hasta catorce aviones volando de forma simultánea en una revolucionaria concepción de lo que debe ser un simulador de vuelo. En dos palabras: autenticidad y realismo –hasta el clima varia a veces–. El juego está dotado con las opciones de rigor y añade el modo "personalizado" que te permite crear escenarios. Para mayor sorpresa, mira con detalle las primeras pantallas del juego.

Esta vez, la guerra de Corea será la excusa de Virgin para poner en nuestras manos algunas de las joyas de la reciente historia de la aviación.



Sabre Ace

Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin

Pura destrucción

X-Com: Apocalypse

El argumento es bien sencillo: es el año 2084 y tendrás que hacer lo posible por salvar la Tierra de una invasión alienígena. Como casi siempre, se trata de un juego de estrategia –en la misma línea que la saga Crusader o Total Manía–, por turnos y en tiempo real. Es decir, uno de esos juegos que no se sabe nunca dónde encajar, si en el entorno de los de acción o en el de los estratégicos, pues ambos componentes tienen una fuerte presencia en el juego.

Construcciones en miniatura, gráficos cuasi tridimensionales en SVGA con abundancia de perspectiva isométrica y la trama desarrollada a lo largo de tres fases es su oferta. En la primera de esas fases se investigan los incidentes ocurridos y en las otras dos se pasa a la acción con las obligadas invasiones. Dirigirás un equipo de agentes X-COM, los cuales pondrán a tu servicio sus numerosas habilidades para terminar con la amenaza extraterrestre. Parece prometedor y ofrece muchas horas de juego.









De la misma mano que creó X-Com: UFO Defense, llega un aperitivo para los próximos meses

X-Com: Apocalypse

Editor: Spectrum HoloByte
Distribuidor: Proein



The Tone Rebellion



Nuevos diseños para viejos conceptos: el arte de la guerra elevado a su máxima expresión.

La victoria de los poseídos

Para ser la segunda entrega de The Logic Factory, no parece estar muy mal, a juzgar por el primer título que salió de sus oficinas: Ascendancy. En Tone Rebellion todo comienza en una lejana isla. Allí vive una extraña tribu de "flotantes", la cual usa como base de su civilización la conocida sustancia "Tone". Los flotantes no tienen conocimiento de la existencia del demonio, pero el mal existía en la forma del Leviathan. ¿Quizá el demonio estaba ingiriendo grandes cantidades de Tone y la existencia de la tribu de flotantes estaba amenazada? Quizá… el caso es que se desencadenó una guerra y tu intervención deberá decidir a quién prefiere la Victoria.

Los flotantes están divididos en cuatro clanes y cada uno tiene sus propias habilidades: los Protectores, los Místicos, Los Buscadores y los Dadores de Vida. Tendrás quince mundos para explorar en este juego de estrategia en tiempo real en donde los gráficos ya participan de las novedades que se han incluido en el juego. ¿Y el modo multijugador? Contempla hasta cuatro jugadores controlando cuatro tribus para terminar con una pesadilla. No se conoce más: habrá que esperar a que este acabado para cerciorarnos de algunas cosas y descubrir otras.







The Tone Rebellion

Editor: The Logic Factory
Distribuidor: Virgin

Earth 2140

La guerra en su más variada expresión ya tiene nombre. El lugar es la Tierra. El año: 2140. La palabra cuyo significado predomina: destrucción.

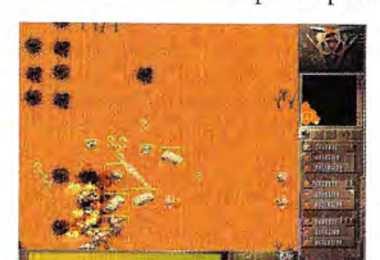
Los desastres de la guerra

Para que puedas darte una idea de la magnitud de la catástrofe, existen zonas del planeta –como es el caso de Australia– en donde la guerra biológica ha causado tantos estragos que no quedan supervivientes y esas áreas de la corteza terrestre han sido declaradas altamente tóxicas. Existen dos facciones que ahora se enfrentarán una guerra mundial, dado el escaso número de existencias disponibles: es la lucha por la supervivencia. El continente americano alberga una facción y el eurasiático la otra.

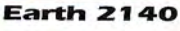


Todo este argumento se traduce en un juego de estrategia en tiempo real, con cincuenta misiones que se desarrollan en diferentes tipos de campo: desde el pequeño hasta el gigantesco, configurado como cinco terrenos diferentes. Su inteligencia artificial puede poner en serios aprietos a estrategas consumados.

Veinticinco misiones y hasta seis jugadores en red con más de setenta elementos móviles para controlar. Pero esto –aún con buena pinta– sólo son números y habrá que verlos en acción para juzgar… ¿Algo genial? Estará en castellano.







Earth 2140

Editor: Topware
Distribuidor: Topware





Sierra Pro Pilot

Graduado a distancia

Esto es algo más que un simple simulador, ya que se trata de una verdadera EAO, o lo que es lo mismo, Enseñanza Asistida por Ordenador –técnica ya utilizada en España con éxito, en concreto en el IMAF–. Cincuenta vídeos, un instructor y tu PC serán los encargados de proporcionarte el equivalente a doce meses de clases, con la posibilidad de obtener el carnet de piloto privado o comercial. En España, como es natural, no se puede, porque si no ¿de qué vivirían las carísimas escuelas de pago ?

Tendrás a tu disposición casi un continente entero y más de dos mil quinientos aeropuertos entre los de Estados Unidos y Canadá. Cinco aviones de entrenamiento, alrededor de veintisiete millones de puntos de elevación y una gravedad que algunos casos puede ejercer influencias de graves consecuencias, pondrán a prueba tu destreza. Los gráficos, en un estadio de media-alta calidad, no son lo importante en este título, sino la destreza del usuario, que se pone a prueba en todo momento. ¡Cómo no!, siempre tecnología 3D.





Aquí no se puede, pero al menos consuela saber que si estuviésemos en Estados Unidos podríamos obtener el título de piloto superando las pruebas en este simulador.



Sierra Pro Pilot

Editor: Sierra.
Distribuidor: Coktel/System 4

Más vale tarde...

La Sombra sobre Riva: El Ojo Negro

Esta producción alemana se lleva presentando ya varios años en las distintas ferias especializadas del sector, y por fin existen sólidas razones para pensar que su lanzamiento es inminente. La Sombra sobre Riva es un juego de rol con un diseño bastante convencional: se lleva un grupo de varios personajes, el interfaz ocupa las zonas inferior y derecha de la pantalla, y el sistema de creación de personajes es bastante denso.

La historia es un complejo compendio de diferentes tramas que forman parte de otra jerárquicamente superior en el árbol de desarrollo del juego. El entorno 3D del programa presenta gráficos VGA y una buena dosis de diferentes zonas que tendremos que explorar. Existen imágenes estáticas para interiores de edificios y conversación con los personajes, constituyendo precisamente esto uno de los elementos más fuertes del juego. Por fortuna, La Sombra sobre Riva saldrá completamente traducido y doblado al castellano, un proceso ya muy avanzado que hará este título asequible para todo el mundo.





Este juego de rol, depositario de grandes promesas para los seguidores del género, es de esos que llevan años en preparación. Ahora parece que por fin saldrá al mercado en septiembre.

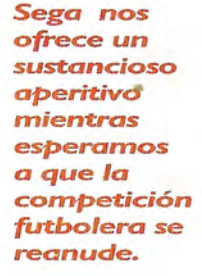
La Sombra sobre Riva: El Ojo Negro
Editor: Top Ware
Distribuidor: Top Ware



Sega World Wide Soccer

Pasión esférica

Combinar una cuidada realización técnica con una completa gama de opciones es la receta mágica que Sega



Sega nos ofrece un sustancioso aperitivo mientras esperamos a que la competición futbolera se reanude.

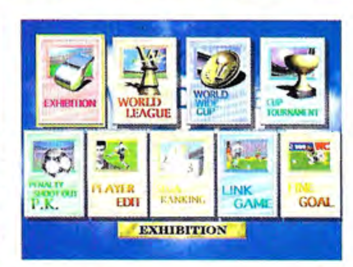
48 equipos de todo el mundo incluidos en el programa; en cualquier caso, se nos ofrece también la apetecible posibilidad de editarlos y adaptarlos a nuestro propio gusto.

como resultara posible se han utilizado técnicas de "motion capture", y

















ha utilizado para dar forma a este juego. Una vez más, y como ya ocurrió con sus anteriores productos, sólo los usuarios de Pentium podrán disfrutar de las excelencias de este nuevo título, e incluso no resulta desaconsejable poseer un MMX.

El juego nos ofrece la posibilidad de participar en cinco modos de juego diferentes, y en cada uno de ellos podremos elegir entre los

Todo el apartado gráfico del juego esta realizado en 3D, y podremos optar por jugar en alta o en baja resolución , algo que nos permitirá ajustar la velocidad del juego de acuerdo con la potencia de nuestra máquina. Otro factor muy destacable es el hecho de que hasta cuatro personas puedan participar simultaneamente en red.

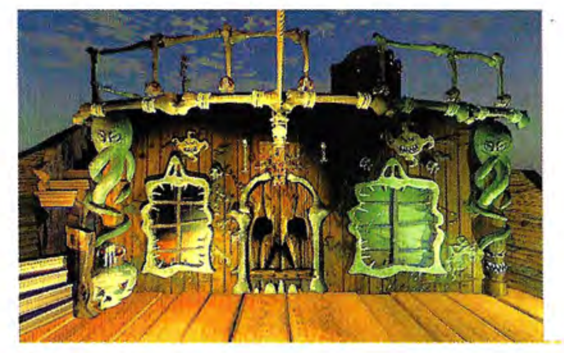
Para que los movimientos de los jugadores fueran tan reales

prueba de ello son las fluidas animaciones y la amplia gama de acciones realizan los jugadores.

Podremos medir nuestras habilidades balompédicas en tres estadios diferentes, de día o de noche, y con buen tiempo o con lluvia, y en general viviremos toda la pasión del futbol aunque… tendremos que esperar a su inminente lanzamiento para que este sueño se convierta en realidad.

Sega World wide Soccer

Editor: Sega
Distribuidor: Sega





Voodoo Kid

El muerto al hoyo...

Todo comenzó con la existencia del Baron Saturday y su repugnante manía de capturar a las personas, encerrarlas en un fantasmagórico barco de su propiedad y llevarlas hasta algún lugar de Haití para utilizar sus cuerpos y sus almas con aviesas intenciones. Kid, que es el protagonista, cree que eso no son más que cuentos que utilizan las viejas para asustar a los muchachos, pero lo que no sospecha es que será él quien vaya a enigmas aparentemente irresolubles. Pero no estará solo en esta difícil misión: el mayordomo del barón, harto ya de tanta esclavitud y de la tiranía de su amo, intentará proporcionarle cuanta ayuda le sea posible. ¿Que cómo haces para resolver este enigma? Pues tendrás que moverte a través del rico entorno en 3D, incluidos hasta los elementos más pequeños, usando un sencillo interfaz. Pronto en tu ordenador...

Cuando a un chico normal se le lee en las oscuras noches de invierno algún cuento que habla sobre piratas que viven para robar el alma a los demás... siempre piensa que eso le pasa a los demás, no a él.









parar al centro de atención de toda esta oscura trama.

En su actuación por el barco, tendrá que aprender a usar magia, comportarse como un verdadero zombi para no caer en determinadas trampas o resolver





Voodoo Kid

Editor: Infogrames
Distribuidor: Erbe



Cuando se tiene un gran proyecto delante, sobre todo si es una segunda parte de otro anterior, se presume la existencia previa de una serie de elementos. En el caso de una aventura o un juego de rol, el universo ha de existir antes de que nazca una saga, pero Westwood lo ha hecho al revés y tomándose ya muy en serio esta nueva entrega de Lands of Lore, ha desarrollado una historia de increíble profundidad que arrastrará al jugador al interior de un atormentado personaje: Luther.

Reportaje

Una transformación mágica

LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

Con respecto a su predecesor, Guardians of Destiny es toda una transformación que sorprenderá a pesar de lo mucho que se ha hablado acerca de sus sucesivas y repetidas remodelaciones. Empápate de la magia creativa del equipo de Westwood que está finalizando el juego, y conoce con detalles el trabajo que hay tras un producto de increíbles dimensiones.

Hace ya casi cuatro años que comenzó a cobrar forma Lands of Lore: Guardians of Destiny, continuación de Lands of Lore: The Throne of Chaos. Con la historia en mente mientras se ponía en marcha el equipo de programación, surgió una pregunta: ¿qué personajes fueron los más intrigantes en el primer juego? Sin demasiadas dudas, surgieron varios nombres: el Draráculo, una antigua y misteriosa criatura con atributos de dios y oráculo; la bella mística de Gladstone, Dawn; su compañero de cuatro brazos, Bacatta; y la bruja Scotia. Pero Scotia estaba muerta, así que su reaparición no era demasiado factible, por lo que se decidió "descubrir" a Luther, su hijo, absolutamente ajeno e inocente de los crímenes cometidos por su madre. Luther recibiría de ella una herencia de dudosa valía: la habilidad de cambiar de forma, pero como maldición fuera de su control. Al volver a Gladstone, Luther es detenido por ser quien fue su madre, y éste sería el punto de partida del juego.

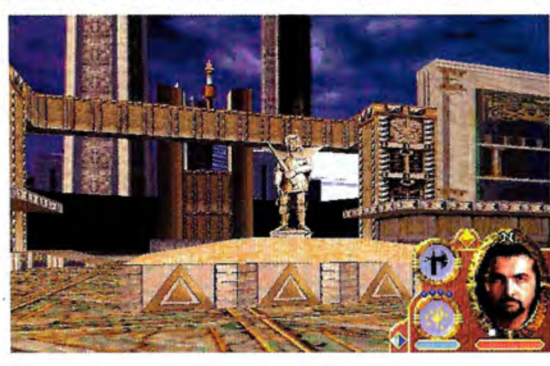
Con estas premisas, también se quiso profundizar en el mundo de Lands of Lore para proporcionarle no sólo más credibilidad, sino para que el jugador pudiera integrarse mejor en él gracias a la información que se le proporcionaría tanto en el manual como en el propio juego. Para ello se diseñó una especie de biblia del mundo del juego, un génesis donde se explicaba la creación y la historia hasta el momento del juego.

Mientras esta biblia crecía y daba vida a algo que hasta entonces se había limitado a ser un juego más, otra parte del equipo dedicó sus energías a crear las herramientas necesarias para materializar todo lo que el diseño iba a pedir al programa, desde los mapas del mundo al comportamiento de los monstruos. Y sobre todo, un pensamiento general se afianzó en Westwood: Guardians of Destiny sería una aventura impresionante.





La vista que ofrecerá el juego será una primera persona que se moverá en un entorno 3D





LOL: la evolución

En Lands of Lore: The Throne of Chaos, se utilizó un sistema bastante típico en aquél entonces que combinaba un pobre entorno 3D de gráficos planos con un movimiento pantalla a pantalla, brusco pero efectivo para lo que se deseaba, y coherente con la tecnología existente en su momento. Ahora, después de la explósión 3D iniciada con Doom, parecía evidente que Lands of Lore: Guardians of Destiny, sería un juego 3D en tiempo real, cosa que no resultó demasiado fácil teniendo en cuenta que el proceso de programación del entorno gráfico comenzó hace cuatro años. Scott Bowen, jefe de programación del proyecto, elaboró los núcleos tecnológicos que permitieron a los diseñadores crear lo que querían.

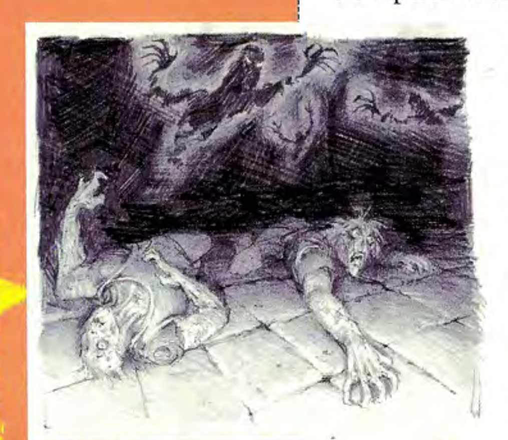
Poco a poco, la tecnología fue evolucionando a mejor con las nuevas plataformas de hardware, y durante estos años, ha habido numerosas versiones del juego que no llegaban a satisfacer a sus creadores en el aspecto tecnológico, ya que cuando todo parecía estar bien, surgía alguna innovación que dejaba el producto obsoleto de alguna manera. Entonces el proyecto entró en una imparable vorágine de constante implementación tecnológica a la que sólo el estancamiento de la propia tecnología ha podido poner fin.

Una prueba de ello, es que se ha ido un año entero en rehacer todos los gráficos en alta resolución a partir de los originales, lo que conferirá al juego un aspecto mucho más magnificente que el que tenía en versiones anteriores. La vista que ofrecerá el juego será una primera persona que se moverá en un entorno 3D cuya riqueza no viene dada solamente por la existencia de gráficos en alta resolución, sino por una trama que de momento no vamos a desvelar pero de la que os podemos ofrecer un fondo, la historia sobre la que se monta todo el juego.

Diseño previo

Cada personaje, monstruo, estructura, objeto... todo ha sido dibujado en papel antes de ser llevado al ordenador, coloreado e integrado en el juego. Como puedes comprobar, el aspecto de estos bocetos hace intuir la calidad artística de un gran equipo de profesionales detrás de ellos, y así parece demostrarlo lo visto hasta el momento.





Historia del mundo



¿Quién creo el mundo? –se preguntó el equipo de diseño. La respuesta no se hizo esperar demasiado: los inmortales, o dioses



Los Hulinos sufrieron una tras otra las tormentosas descargas de la violencia instigada por Belial

–como se quiera llamarlos–, como un medio para crear la única experiencia que jamás podría tener un ser omnipotente, no estar al mando, no controlarlo todo. La vida de un Dios Antiguo es muy aburrida, sin sorpresas ni misterios.

Estos seres querían estar en el efecto, no en la causa de las cosas, y haciéndolo experimentaron sensaciones increíbles completamente alejadas a la monotonía de sus vidas. Sin embargo, aunque la intervención divina fue necesaria para crear el mundo, no podía producirse constantemente, ya que el efecto dejaría de existir si se veía permanentemente interrumpido por la causa, y por ello los dioses llegaron a un acuerdo: los mortales debían existir de forma totalmente ajena e independiente a los inmortales. Se podía observar el efecto, pero no interferir en él. Si alguno lo deseaba, podía renunciar a su inmortalidad y caminar entre los mortales, gozando y sufriendo con ellos. Ningún dios podía "meter la mano en la pecera".

Pero conforme los eones iban pasando, algunos inmortales empezaron a cansarse del juguete que habían creado, e indiferentes al delicado equilibrio entre la vida mortal y la inmortal, quisieron hacer que fuese aún más excitante. A pesar de las prohibiciones, acuerdos, y principios morales, un Antiguo Dios del Mal rompió la sagrada regla de la no interferencia. Su nombre, Belial.

El efecto del pecado

Belial decidió meter la mano en la pecera, y seleccionó a los Dracoid como objeto de sus favores y atenciones. Les entregó armas y Magia Antigua, mucho más poderosas que las que existían en el mundo. Los pacíficos Dracoid se convirtieron en seres que soñaban con guerras y conquistas, y otras civilizaciones sufrieron la consumación de estos sueños. Al suceder esto, algunos Dioses pidieron amablemente a Belial que dejara de interferir, pero los efectos de esto fueron radicalmente opuestos a la petición: el Dios del Mal entregó a sus adoradores armas y magias aún más devastadoras.

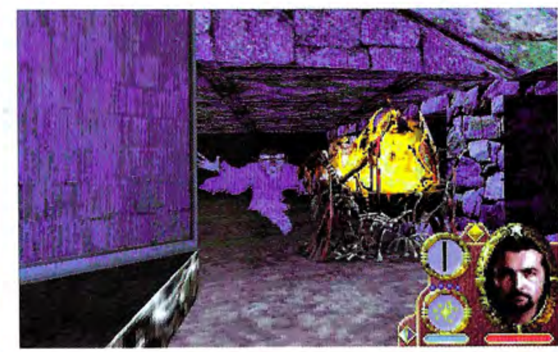


Los Hulinos, vecinos más inmediatos de los Dracoid, sufrieron una tras otra las tormentosas descargas de la violencia instigada por Belial y sus regalos, y aunque su situación conmovió a los Antiguos, ninguno hizo nada por ayudarles. Después de varias generaciones, la raza Hulina se vio reducida a unos pocos individuos, lo que fue demasiado para otro Dios Antiguo, Anu. Conocido más tarde por los mortales como el Draráculo, Anu determinó que salvaría a los Hulinos.

Al hacerlo, rompió la regla sagrada de la no interferencia, por lo que a ojos de los demás dioses era tan criminal como Belial, aunque se entendían las buenas intenciones de Anu mientras que resultaba

Tras años de paz, la guerra entre el Ejército Oscuro y el Ejército Blanco de Gladstone renació





imposible racionalizar los crímenes de Belial. Ante tal situación, se reunió el Consejo de los Antiguos y se tomó una resolución jamás adoptada antes: se detendría la interferencia de Belial, y para ello se le condenaba a muerte. Para no romper ninguna otra regla y que todo pareciera bien hecho, se nombró ejecutor al Draráculo, que ya entonces había perdido el nombre de Anu. Después de todo, sus manos ya estaban sucias, así que un criminal eliminaría a otro y el resto de la comunidad quedaría limpia.



Un plan diabólico

Conociendo la inminencia de su ejecución, Belial diseñó un plan para resucitar. En sus cámaras, bajo la magnífica Ciudad de los Antiguos, creó una inmensa Bestia Madre que a modo de gigantesca antena, acumularía la radiación de la magia de los Antiguos, y cuando tuviera suficiente, enfocaría su poder en la creación de un nuevo dios, de forma que Belial renacería. Pero el Dios del Mal no había contado con que los Antiguos abandonarían el plano mortal, por lo que su radiación apenas llegaba a la Bestia Madre, y ésta quedó dormida, esperando.

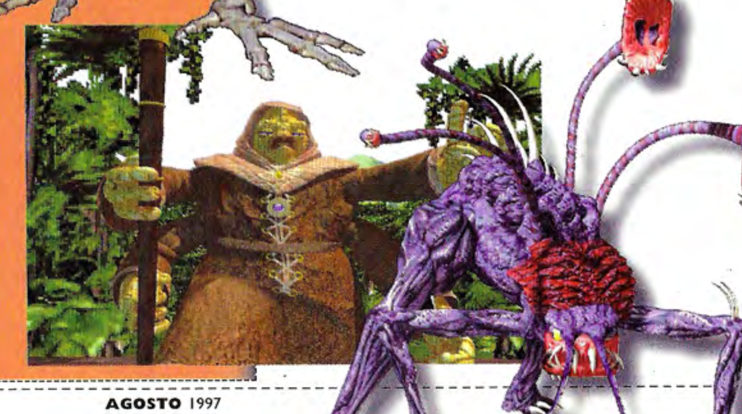
Uno de los inmortales, el Draráculo, decidió quedarse como observador para asegurarse de que los planes de Belial nunca llegarían a materializarse. Sería el Guardián del Destino del mundo. Pasaron miles de años mortales y la vida continuó normalmente. El Draráculo daba crípticos consejos a los agricultores y predecía el clima. Todo conocimiento mortal de los Antiguos se perdió, hasta que la avaricia de Scotia, bruja del Ejército Oscuro, entró en juego.



La animacion de los personajes

El movimiento de todos los personajes del juego no interpretados por actores, es sumamente complejo, y aunque no se hayan creado modelos 3D para ello, sí se ha elaborado una más que generosa cantidad de imágenes para dar vida al físico de cada criatura que aparece en el juego.

La ausencia de los modelos 3D tiene su explicación en la inmensidad y riqueza de los escenarios del juego, que implica que si el ordenador tuviese que ocuparse de animar en tiempo real un modelo, haría falta una máquina muy potente para poder jugar. No se puede tener todo, ¿verdad?





Scotia

Desdeñada como amante por el entonces joven Príncipe Richard de Gladstone, Margarithe Fiston desarrolló un odio natural hacia la casa real. Se casó con un terrateniente y le dio un hijo, Luther. Tras años de paz, la guerra entre el Ejército Oscuro y el Ejército Blanco de Gladstone renació. Una de las primeras víctimas fue el padre de Luther, hecho del que Margarithe culpó directamente a Gladstone alegando la falta de seguridad en el reino.

Loca de atar se unió al Ejército Oscuro y estudió ávidamente las artes mágicas de la Oscuridad. El pobre Luther, desamparado y en los albores de su adolescencia, decidió probar suerte lejos de Gladstone mientras su madre se hacía cada vez más poderosa entre las huestes de la Oscuridad. Fue la hechicera suprema de su tiempo, y levantándose en contra del Rey Richard, empleó su poder contra el reino. Sembrando la muerte y la destrucción, Scotia ansiaba por encima de todo matar a Richard. En varios de sus múltiples tomos de hechicería, se mencionaba una antigua máscara que otorgaba el poder de cambiar de forma, lo que le permitiría acercarse a Richard para asesinarlo ella misma.

Sin saber que era una de las últimas fuentes de Magia Antigua que aún quedaban en el mundo, Scotia desenterró la máscara, y su activación despertó a la Bestia Madre. Al borde del éxito, Scotia encontró su final a manos de uno de los héroes de Gladstone. En su último estertor antes de morir, Scotia intentó enviar su más valiosa posesión a su hijo, pero la transmisión se deformó en el éter y Luther recibió una versión tarada de la habilidad de cambiar de forma.



CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
prix@usa.net www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S



En el momento en que se desarrolla el juego, la Madre Bestia intenta reunir la poca magia que le falta para resucitar a Belial, mientras Luther cae preso de los guardias de Gladstone. Sin saberlo, el joven es la clave de muchas cosas, pero su primera preocupación es escapar.

Las tres esferas

De vuelta ya al diseño del juego, se ha querido estructurar éste en algo que el equipo ha bautizado como las tres esferas, cada una compuesta por diferentes zonas a las que se puede acceder desde dentro de la misma esfera, pero no desde las demás. En la primera, Luther descubre algunas cosas sobre la grave naturaleza de su maldición, conocerá a los Hulinos, y sus cambios físicos dificultarán enormemente su interacción con otros personajes. Vitalmente, esta esfera comprende todo el mundo de los Hulinos, incluyendo entre otros la jungla, la aldea, las ruinas y el monasterio.

En la segunda esfera Luther se encontrará con sus auténticos salvadores, los Salvajes. Su shamán le ayudará a profundizar en la naturaleza de su maldición, y le proporcionará guías para luchar contra ella. Haciéndolo, Luther empezará a ser consciente de la existencia de Belial, la Colmena, y la conexión entre ambos. Algo más complejo que una simple maldición se dejará entrever para sorpresa del jugador. Los lugares que el hijo de Scotia visitará en esta esfera dejarán de ser los escenarios normales y naturales de los Hulinos para dar paso a ciudadelas y templos donde el joven podría volverse loco.

Por último, en la tercera esfera tendrá lugar el desenlace de la historia, y si los lugares que Luther ha visitado recientemente eran extraños, los nuevos escenarios serán completamente surrealistas.

Más que grafismo, ilustración

Aunque si uno mira los créditos originales de un juego normalmente no existe el término grafista, sino el de artista, es raro que cuando se carga el juego su aspecto visual demuestre realmente arte alguno. Sin embargo, muchos de los escenarios de Guardians of Destiny son de una belleza tal, que realmente podrían considerarse arte.

Esto se hace mucho más obvio al llegar a una de las muchas pantallas estáticas que hay en el juego, donde desaparece la libertad de movimiento 3D para ofrecer una interacción específica con un determinado escenario en el que por regla general, suele ha-

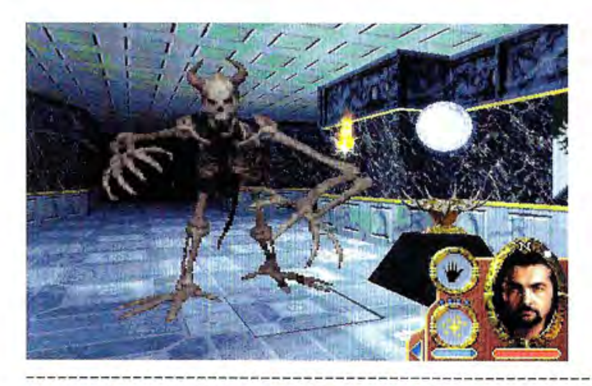
Lands of Lore: The Throne of Chaos

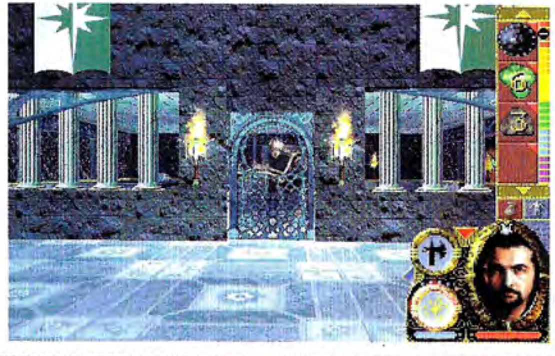
Editado primero en disquetes, y más tarde en CD, fue uno de los primeros juegos en incluir voces digitalizadas incluso en la versión de disquetes. Una terrible batalla entre el Rey Richard, gobernante de Gladstone, y la malvada bruja Scotia, agente del Ejército Oscuro, parece tocar a su fin cuando ella envenena al rey, después de haber conseguido una poderosa máscara mágica que le permite asumir cualquier forma. El jugador asume el papel de un héroe aventurero reclutado para buscar el elixir que salvará al rey, mientras intenta averiguar lo que pueda sobre la máscara con la esperanza de derrotar a Scotia.

Como en todos los juegos de rol de la época, se podía elegir entre varios personajes de diferentes razas y sexos, y a él se unirían a lo largo de la aventura otros personajes, pero la selección y creación del personaje no era una parte fundamental de Lands of Lore. La experiencia en el uso de las habilidades del personaje, contribuía a su desarrollo: un guerrero era más poderoso cuanto más luchara, y un mago cuanto más utilizara sus hechizos.

Con cincuenta y un personajes y 35 extensos niveles, Lands of Lore fue todo un bastión del rol en su tiempo, y para los jugadores que llevan en este mundillo bastantes años, es todo un clásico. La versión de CD contenía 130 MB de diálogos digitalizados, presentando a Patrick Stewart (el Capitán Picard de Star Trek: La Nueva Generación) como el Rey Richard. También esta edición incluyó un sistema de mapa automático, algo poco frecuente en aquél momento.









ber algo especial como un personaje, o el punto de transición a otra esfera. Pero también en las secuencias 3D, animaciones, y personaje, se desprende una labor entusiasta y creativa que transformará realmente lo que hasta ahora han sido las aventuras 3D.

Una aventura

Esto es así por mucho que haya quien quiera afirmar otra cosa. A pesar de la existencia de ciertos elementos comunes a los juegos de rol, como los hechizos o que un personaje pueda unirse al principal, la profunda trama del juego y la forma en que se juega, se aleja completamente de lo que marcó Daggerfall como estándar en el género de rol. Louis Castle, vicepresidente ejecutivo de Westwood, afirma que Guardians of Destiny se centra más en la experiencia de la historia, y por ello los gráficos y el sonido están dedicados a narrar una historia concreta en lugar de representar una cantidad virtualmente ilimitada de historias, como sucedía en Daggerfall.

Para Louis Castle, el juego de rol de mesa es la mejor experiencia humana, y nada puede reemplazar la interacción entre personas, que es en realidad el corazón vivo del género. La tendencia en el ordenador será que decrezcan en número y aumenten en calidad, convirtiéndose en costosas producciones.

En Guardians of Destiny se permite al jugador tomar parte en la historia, y aunque a lo largo de su desarrollo tendrá que tomar una serie de decisiones, no hay demasiados puntos en los que se pueda alejar de ella, lo que evidencia una cierta linealidad que carece de importancia porque en principio sólo afectará al transcurso de la narración, y no al orden en que hay que hacer las cosas. Esto es cierto sólo en parte, ya que evidentemente nadie puede llegar al final en diez minutos, pero la secuencia de acciones no sigue un patrón típico como el de coger una llave para pasar una puerta, etc. que suele darse en las aventuras.

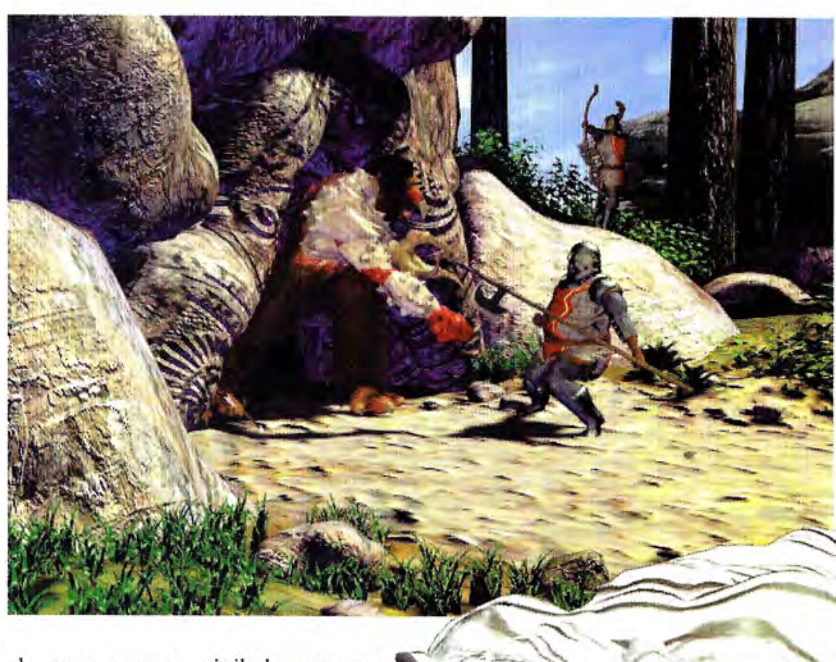
Un profundo cambio

Los puzzles se alejan también del diseño que ofreció la primera parte del juego, donde casi todo consistía en puertas cerradas, trampas, palancas y botones. Ahora son más naturales, y transmiten una sensación menos abstracta de puzzle. En el juego original sólo había una forma de llegar al final, y todos los personajes eran amigos o enemigos, mientras que en Guardians of Destiny las relaciones entre personajes pueden cambiar con el tiempo.

Un buen ejemplo del tipo de problema que se puede plantear en el juego, es cuando en un determinado momento Luther debe pasar por una zona de una caverna vigilada por un guardia que hace una ronda fija. Con un poco de observación, el jugador se dará cuenta de que el suelo está húmedo, y que en algunas zonas, hay pequeños charcos. Con un leve hechizo de rayo eléctrico lanzado en el momento oportuno sobre un charco, justo cuando el guardia esté sobre él, Luther se librará del vigilante.

La combinación de todo esto con un importante factor de acción, resulta en

Muchos de los escenarios de Guardians of Destiny son de una belleza tal, que realmente podrían considerarse arte







En ciertos momentos, el programa sorprenderá al jugador con la aparición de un actor o actriz en pantalla

una experiencia intensa que se prolonga como mínimo, a lo largo de cien horas de juego. De ellas, tres son de escenas no interactivas –integradas de forma que no se rompa la continuidad del juego–, pero el resto ocuparán al jugador recorriendo los veinte mundos de que consta el juego, cada uno a su vez dividido en varios niveles. Todo ello comprimido en cuatro CD's que en una llamativa caja, atraerán poderosamente la atención de los jugadores.

La narración

La forma en que se cuenta la historia no ocupa sólo las tres horas de secuencias no interactivas, sino que se prolonga a lo largo de todo el juego. Los diálogos con personajes, descripciones de objetos, sonidos y voces, la presencia de determinados personajes o monstruos en un lugar u otro, todo sirve para contar lo que se pretende.

En ciertos momentos, el programa sorprenderá al jugador con la aparición de un actor o actriz en pantalla. Esto, lejos de ser un simple relleno, tiene una explicación basada en las diferentes razas que se han creado para el juego. Se quería dar el mayor realismo y credibilidad posibles a los personajes clave, y para ello se pidió ayuda a Phil Shelburne, un prestigioso maquillador que daría forma a los rostros que se ven en el juego. Donny Blank, encargado de la selección de actores, comenzó a ver fotografías de actores y encontró a la mujer cuya faz era la misma cultura Hulina, Julie Newmar. Aunque ella nunca había trabajado en un juego, demostró estar más que capacitada, y se convirtió en una de las principales protagonistas, Dawn. Junto a ella aparece Vincent Schiavelly, quien en un principio no iba a hacer más que unas voces, pero algo en él llamaba poderosamente la atención y pasó a la pantalla.

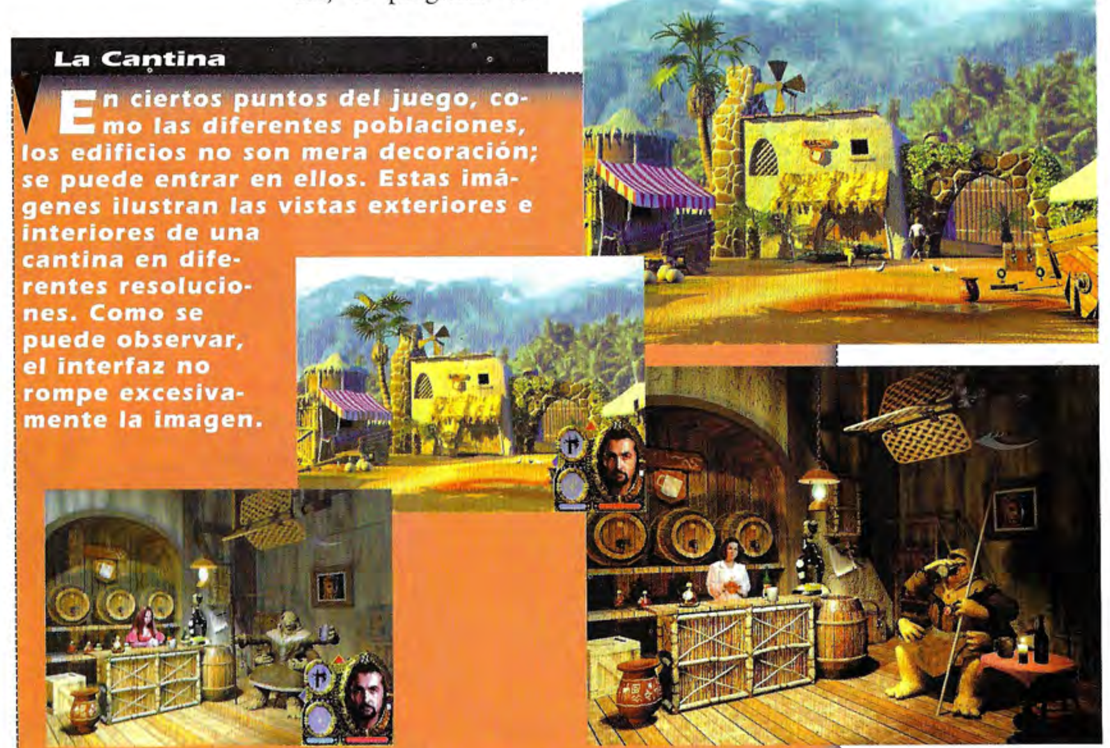
Para hacer el papel de Belial, aunque poniendo sólo su impresionante voz, se contrató a Clancy Brown, que si bien no es un nombre demasiado conocido, todos recordaremos inmediatamente al saber que interpretó al Khurgan en Los Inmortales, aquél terrible asesino de cuello grapado cuya ronca y profunda voz hacía estremecer a las jóvenes mujeres que se acercaban a Christopher Lambert.

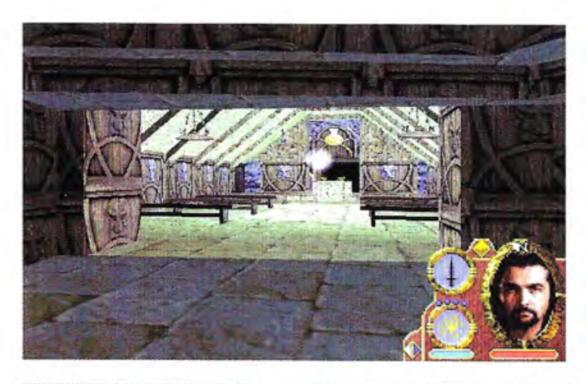
La ambientación

No hace falta discutir ni explicar la importancia de

La Cantina

En ciertos puntos del juego, como las diferentes poblaciones, los edificios no son mera decoración; se puede entrar en ellos. Estas imágenes ilustran las vistas exteriores e interiores de una cantina en diferentes resoluciones. Como se puede observar, el interfaz no rompe excesivamente la imagen.

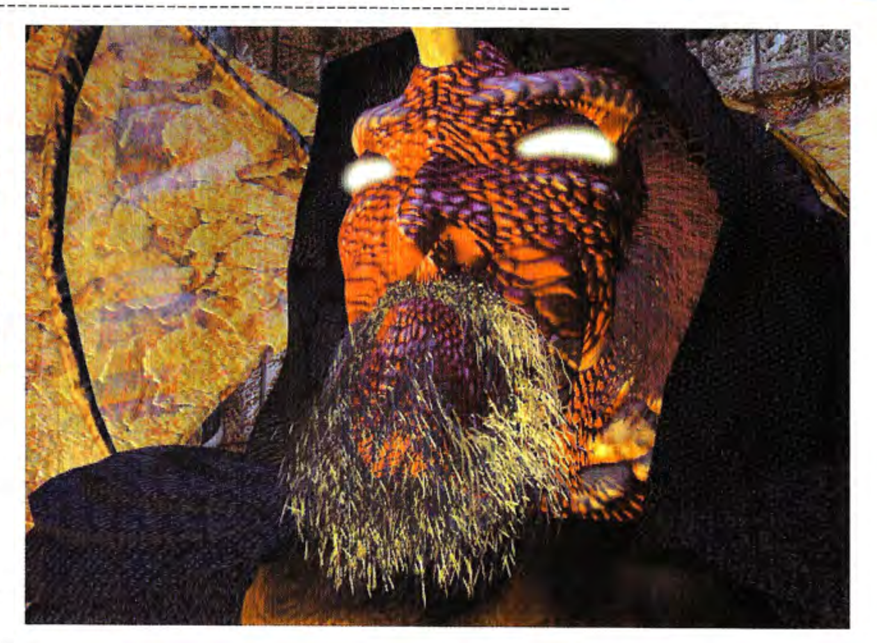






Las piezas musicales se adaptan a los distintos ambientes, y algunas razas tienen su propio tema





una buena banda sonora y efectos de sonido en una narración creíble y coherente. En el caso de Guardians of Destiny, fue David Arkenstone el encargado de crear la partitura original. Las piezas musicales se adaptan a los distintos ambientes, y algunas razas tienen su propio tema. Si bien esto es obvio y a primera vista no parece demasiado difícil, hay que saber que David no trabaja siquiera en la misma ciudad donde se estaba produciendo el juego, por lo que se limitaba a absorber la información que el director de sonido, Paul Mudra, le hacía llegar acerca de lo que ocurría en cada momento en el que debía entrar una música.

Los efectos de sonido acentúan la sensación de realidad de los escenarios, al igual que la ausencia de los mismos denota algo en un momento determinado. La diversidad de escenarios y lugares, abiertos y cerrados, amplios y claustrofóbicos, hizo que la ambientación sonora resultase una tarea harto ardua que finalmente ha concluido con un espectacular resultado que definitivamente, sumergirá al jugador en el juego sin que pueda evitarlo.

Interacción con el entorno

Un importante factor que distancia Guardians of Destiny de otras aventuras y juegos 3D, es la interacción permanente con el entorno de Luther. Por ejemplo, con un hechizo de rayo se pueden encender unas antorchas, que además ofrecerán iluminación en tiempo real. A lo largo de todo el juego, quedará bien patente que los escenarios no son un montón de gráficos por los que pasear, sino que existen en realidad y están vivos.

Esto no significa que se pueda ir por el juego destrozándolo todo, como muchos desearían, pero es obvio que esta realidad enriquece tremendamente la experiencia del jugador, quien en ocasiones



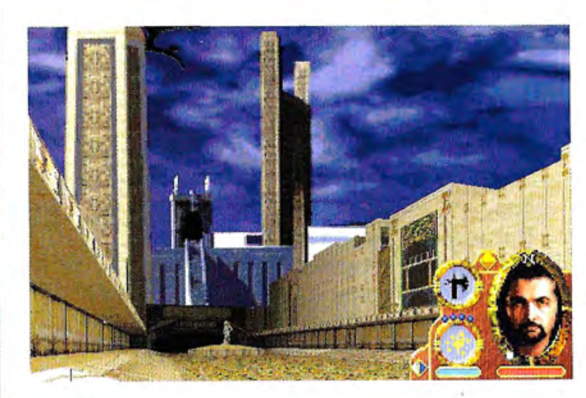
tendrá que mirar atentamente a su alrededor para resolver una situación dada, ya que posiblemente tenga delante los elementos necesarios para hacerlo.

Otra demostración de la interacción con el entorno son las diversas aplicaciones de la magia.



Se puede reaccionar ante el ataque mágico de un enemigo produciendo espectaculares resultados







Como ya se ha mencionado, se pueden encender las antorchas con un hechizo, pero también, se puede reaccionar ante el ataque mágico de un enemigo produciendo espectaculares resultados. Si alguien lanza a Luther una bola de fuego, éste puede responder con otra. Si apunta bien, interceptará el ataque del contrario a medio camino, produciéndose una explosión cuyos efectos se dejarán sentir inmediatamente.

¿Para cuándo?

Una vez explicados los orígenes del argumento del juego, y su elaboración, podría parecer que no queda demasiado por contar. En próximos números, te iremos avanzando muchas más cosas de este juego hasta su lanzamiento, y te desvelaremos la historia que en él se narra, el funcionamiento del sistema de magia –que cuenta con 30 hechizos–, y numerosos detalles que se quedan en el tintero en espera de poder constatarlos y disfrutarlos en la versión terminada.

Por lo que de momento hemos visto, la larga espera que está a punto de terminar lo hará con un espectacular juego que ha sido remodelado varias veces desde sus comienzos para darte lo mejor que el equipo de Westwood puede ofrecer en estos momentos. Si todo va bien, entre octubre y noviembre asistiremos al lanzamiento de este prometedor juego que tantas maravillas parece abarcar.

Entrevista con el equipo de desarrollo

"La idea de un auténtico mundo virtual está a la vuelta de la esquina."





Arriba: Scott Bowen, Frank Keplacki, Louis Castle, Shelly Johnson, Jack Martin, Rick Parks, Jeff Fillbaber. A la derecha: Eric Wang, Maria Legg, Bill Petro, Rick Gush, Dwight Okahara, Egan Hirvela, Elie Arabian.

Entrevistamos al equipo de desarrollo de Lands of Lore: Guardians of Destiny, para conocer algunas cosas más acerca del juego y su opinión sobre lo que nos reserva el futuro de los juegos de ordenador. Como podrás comprobar, todos sus esfuerzos se han dirigido hacia la creación de una experiencia lo más rica, satisfactoria y completa posible, y así piensan seguir en el futuro.

CGW: El sistema de magia parece más detallado y "realista" que en otros juegos. ¿Crees que es importante para el juego y el jugador?

WW: El sistema de magia será un bombazo. Cuando estés combatiendo con hechizos, el aire estará lleno de magia. Tu personaje puede estar envuelto en muchos hechizos diferentes de alteración y protección, al igual que tus oponentes. Nunca se ha visto un sistema de magia como el de Guardians of Destiny.

CGW: ¿Cómo surgió la idea de la maldición de Luther?

WW: En el primer juego, la madre de Luther –Scotia– casi destruyó el reino de Gladstone utilizando el poder para cambiar de forma que la máscara le confería. Antes de morir, se lo pasó a su hijo. Nos pareció un curso de acontecimientos bastante lógico, y permite al jugador experimentar el mundo desde diferentes perspectivas con fortalezas y debilidades que varían.

CGW: ¿En qué proporción se combinan aventura y rol en Guardians of Destiny? ¿Gustará a todos los jugadores?

WW: Hemos combinado lo mejor de los juegos de rol, aventura y acción. Podríamos describirlo como un filme, o un libro, en el que realmente estás dentro de la cabeza del personaje. El mundo existirá contigo o sin ti. La historia es inmensa y tiene muchas ramificaciones. Hay una variedad de experiencias suficiente en el juego para satisfacer a la mayoría de los jugadores. El combate es intenso y dinámico, la interacción con los personajes es fluida, y la historia se entremezcla con todo. Los fans de los arcade encontrarán a sus oponentes deseosos de luchar. Cada inteligencia artificial se adapta a las reacciones y elecciones del jugador. La interacción con los personajes es una parte sencilla e integral del juego. Te puedes sentar a charlar con alguien durante un rato, o eliminarlo en el sitio sólo porque no te gusta el color de su camisa. Los elementos de la historia están en todas partes, del jugador depende cuánto quiera descubrir. La historia es una parte excitante del juego, pero hemos construido todo de forma que aquellos que no gustan de argumentos puedan jugar sin necesidad de profundizar demasiado en ella. Si quieres, todo está ahí. Hemos creado un equilibrio que satisfará a todo el mundo.

CGW: ¿Ha sido entonces el sistema de inteligencia artificial, la parte más difícil a la hora de programar?

WW: Sin duda. Crear monstruos inteligentes que no sean predecibles, y tener que controlarlos a pesar de ello, ha sido un auténtico reto. Las criaturas se comportarán, literalmente, de formas que jamás se han visto antes.

CGW: ¿Qué posibilidades tiene el entorno 3D creado para Guardians of Destiny?

WW: Puesto que lo hemos desarrollado nosotros, nos permite utilizar muchas cosas al mismo tiempo que ofrecen una combinación visual espectacular. Por ejemplo, mapeados MIP, iluminación dinámica, alpha-blending, un mundo no estático (el mapa puede cambiar), vídeo proyectado sobre objetos 3D, y una cuarta dimensión con lugares dentro de lugares.

CGW: Con todo esto entonces, ¿habrá soporte para tarjetas 3D y MMX?

WW: El soporte para MMX ya está implementado, y más adelante, como parche o en una versión especial, introduciremos el soporte para 3Dfx.

CGW: ¿Cómo será el futuro de los juegos a medio/largo plazo?

WW: Los juegos de ordenador están llegando cada vez a más gente. En la medida en que sean más fáciles de jugar, y los gráficos, sonido y mundos vayan siendo más vívidos, nuestra industria continuará expandiéndose. La idea de un auténtico mundo "virtual" está a la vuelta de la esquina. Ahora mismo sólo somos capaces de explorar y experimentar una mera fracción de lo que los juegos de ordenador serán. Hoy somos generales, conductores y guerreros, navegando en el ciberespacio con nuevas y potentes tecnologías. ¿Quién sabe lo que hay más allá de 256 colores, 16 MB de RAM, el P5 y los CD-ROM de 16x? Algún día sustituiremos la palabra "interactivo" por otra cosa. ¿"Inmersivo"? No sabemos exactamente hacia dónde nos dirigimos, pero estamos muy contentos de estar ahí para contribuir con lo que sea. El mañana es el reino más excitante que existe.

A la izqda.:Brian White, Michael Legg, Cary Averett, Mike Grayford, Kevin Becquet, Jason Centice, Ferby Miguel. Abajo: Mike Lytle, David Leary, Frank Mendeola, Rob Powers, Eric Gooch, Ian Leslie.





Reportaje

Colección otoño/invierno '97 (I)

Como sucede todos los años por estas fechas, los catálogos de todas las compañías empiezan a estar muy abultados para los próximos meses, con una densidad de títulos que saturará el mercado antes de que nadie pueda darse cuenta. Te avanzamos los más destacados.

Al igual que en octubre y noviembre del año pasado, cuando adelantábamos los que parecían ser los mejores juegos para este tiempo que ha transcurrido desde entonces, asistimos ahora a un espectacular crecimiento de la industria, no en ventas, sino en títulos que estarán terminados en lo que resta de año, productos todos que están llevando mucho trabajo, mucho tiempo en desarrollo, y a veces, grandes presupuestos.





AVENTURA

Echando un rápido vistazo a todos los títulos de este género, y mirando un poco más lejos, hacia el año que viene, descubrimos no con demasiada sorpresa, que hay una tónica general que obligará a los usuarios a actualizar una vez más su ordenador. Se trata de una tendencia cada vez más sólida a emplear tarjetas 3D para mostrar en pantalla espectaculares entornos tridimensionales, lo que incidirá directamente sobre los requisitos mínimos del sistema para muchos de estos juegos exigiendo que el equipo donde se vayan a instalar, tenga una tarjeta 3D con 4 MB de RAM, y por extensión un CD-ROM de 4x.

Se trataba de algo bastante previsible, dado que el consumidor parece haber exigido entornos 3D cada vez más realistas y ha desdeñado cualquier otra cosa. Por otro lado, la existencia de esta tecnología –en conjunción con la MMX en algunos caso– ha permitido a los equipos de diseño y programación implementar unos gráficos impresionantes llevando al procesador y a la tarjeta gráfica hasta el límite de sus posibilidades.

No vamos a discutir acerca de la necesidad o no de haber adoptado esta línea de desarrollo, ni tampoco la escasa difusión de tarjetas 3D en España. Es un hecho que muchos de los juegos que están por venir exigirán la tarjeta 3D, y llegará un momento en que sean todos. El que quiera seguir adquiriendo novedades, tendrá que gastarse alrededor de 30.000 pesetas en una, y el que no lo haga, se verá obligado a jugar con los mismos títulos viejos una y otra vez.

Otra de las tecnologías que empezará a hacer sus pinitos en un futuro no demasiado lejano son los DVD, unas unidades de CD-ROM que aunque de momento son más escasas y caras que el CD convencional, pronto se convertirán en el estándar que sustituya al CD-ROM por dos motivos fundamentales: la posibilidad de regrabar, y que son capaces de albergar mucha más información en el CD gracias a un sistema de compresión especial. De momento, los pocos modelos existentes rondan las 40.000 pesetas (y ofrecen una velocidad de acceso menor que la de los CD's actuales), pero se prevé que en un momento dado los precios se ajusten y las velocidades disponibles sean mayores.

Black Dahlia (Take Two)

Basada en unos asesinatos en serie cometidos en 1941, y el de una rica heredera –Elizabeth Short– conocida como la Dalia Negra, esta producción de Take Two continuará en la línea de Ripper para ofrecer una historia escalofriante repleta de acción y puzzles. Jim Pearson, su protagonista, es un agente de la organización precursora de la CIA que debe desvelar el misterio y capturar al asesino. Llegará un momento en que el joven no sea capaz de distinguir entre realidad e ilusión, hechos y ficción. Algo profundamente malo se esconde detrás de lo que parecen unos simples asesinatos, y el destino de la humanidad está en manos del joven Pearson.



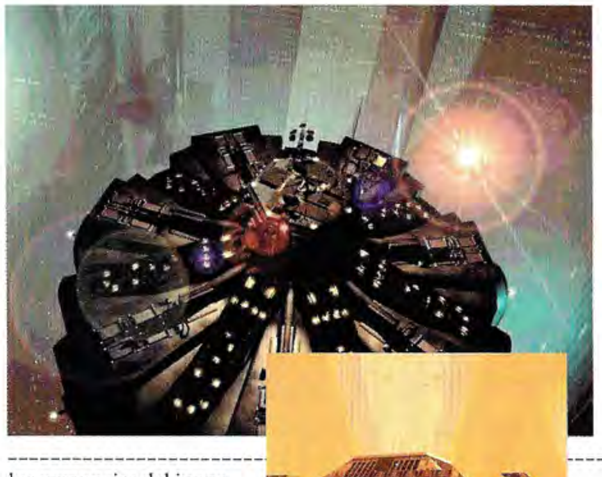
Con escenarios 3D completamente interactivos, una retorcida trama que se prolonga por espacio de 5 años, más de 80 localizaciones, 70 puzzles, y escenarios en dos continentes, Black Dahlia contará con los talentos de varias estrellas de Hollywood entre las que destaca Dennis Hopper.

Blade Runner (Westwood)

Basado en la película de Ridley Scott, este proyecto que tan en secreto a voces se lleva realizando bastante tiempo, parece que verá la luz a finales de este año. En esta aventura 3D en tiempo real, el jugador se convertirá en cazador de replicantes en una historia que coexiste con la de la película, con opción de ayudar o aniquilar a los híbridos de máquina y carne.



Blade Runner tendrá 130 escenarios, todos ellos de una calidad tal que parecen extraídos directamente de la película, y un sofisticado sistema de inteligencia artificial que dará vida a todos



los personajes del juego. Aunque de momento no se sabe mucho más, Westwood no es de esas compañías que desperdiciaría una jugosa licencia haciendo un juego malo.

King's Quest VIII: Mask of Eternity (Sierra)

Ambientado una vez más en el Reino de Daventry, este título que continúa una de las sagas de Roberta y Ken Williams, dará un brutal giro a lo que hasta ahora ha sido la serie. Entre la primera y la sexta entrega hubo pequeñas evoluciones gráficas y sonoras, la



séptima cambió radicalmente hacia los dibujos animados, y la octava se dirige irremisiblemente hacia el entorno 3D en tiempo real y tercera persona, como muchas otras producciones. Esto permitirá una total libertad de movimiento en los siete mundos de que constará el juego.

El argumento presentará a Connor, un joven ciudadano de Daventry, como único superviviente de un misterioso mal que ha caído sobre el reino: todo el mundo se ha convertido en piedra. Absolutamente solo en el mundo, Connor tendrá que descubrir los secretos de su propio pasado, asumir una misión épica, y recuperar los pedazos de la antigua Máscara de la Eternidad.

Might & Magic VI: The Mandate of Heaven (New World Computing)



Dando un nuevo paso en una de las series más populares del género de rol, el equipo de diseño de M&M VI introduce un entorno 3D en primera persona. El jugador dirigirá a un grupo de aventureros



por un mundo medieval en el que se sucederán intrigas y traiciones, con una riqueza argumental y una sensación de mundo vivo que se pretende poner a la altura de Daggerfall.

Desde la misteriosa desaparición del Buen Rey Roland, el Príncipe Niño Nicolai Ironfist no ha hecho más que empeorar la situación del reino. Los desastres se suceden uno tras otro, tanto naturales como provocados. Un nuevo culto hace su aparición, hordas de demonios surgen del cielo, los terremotos destrozan las aldeas... El pueblo comienza a pensar que la dinastía Ironfist ha perdido su divino derecho a gobernar. El jugador deberá resolver éstas y otras situaciones en este prometedor título que dará un nuevo rumbo a la saga.

Quest for Glory V: Dragon Fire (Sierra)



Ampliando otra de sus sagas, Sierra lanzará casi al mismo tiempo que King's Quest 8 este juego de rol, acción y aventura que también ofrecerá un entorno 3D real en tercera persona con un sistema dinámico de cámaras que siguen al protagonista mientras éste se mueve. A pesar de haberse concentrado en el aspecto visual, no se han dejado de lado otros elementos.

Se podrá elegir personaje, personalizar sus características y habilidades, y convertirlo en el mejor héroe (o heroína) del reino de Silmaria, escenario del juego. Por primera vez en toda la serie Quest for Glory, y avanzando un paso con respecto a Betrayal in Antara, se podrá jugar en Internet, lo que sin duda constituye un gran valor añadido que además enriquecerá la experiencia del juego.

Riven (Anyriver)

La secuela de Myst, largo tiempo esperada por muchos, dará comienzo justo donde terminaba Myst. Al final del juego, Atrus decía al jugador que quizá necesitase otra vez su ayuda en el futuro. Ese futuro llegará cuando Catherine, la esposa de Atrus, quede atrapada en alguna parte de la isla de Riven.



Adaptándose a las tecnologías del momento, Riven ofrecerá unas imágenes deslumbrantes con personajes y criaturas animados mediante vídeo en tiempo real. Más realismo visual, más puzzles, más interacción con personajes, más terreno a explorar, y mucha menos linealidad, serán algunos de sus puntos fuertes, aunque sobre todos ellos primará el argumento, que sin duda será el mayor atractivo para los conocedores del juego original.



Star Trek: Secret of Vulcan Fury (Interplay)



Tercero en la línea de productos que la compañía norteamericana dedica a Star Trek, con licencia en exclusiva de la serie original, este nuevo título será uno de los más explosivos por la increíble tecnología que se está utilizando en su desarrollo. El guión, escrito por D.C. Fontana –habitual de la serie de televisión–, presentará una historia compleja que llevará al jugador a asumir los papeles de los seis principales protagonistas de la serie: Kirk, Spock, McCoy, Sulu, Chekov y Scotty, quienes contarán con las voces de los actores originales y una representación visual absolutamente realista.

Uno de los elementos más sorprendentes será el realismo de las expresiones faciales de los personajes, que casi dan grima al verlas. Los puzzles estarán perfectamente integrados dentro de la historia, eliminando así esa sensación de abstracción que a veces se produce en algunos juegos.

The Curse of Monkey Island (LucasArts)



Guybrush Threepwood vuelve al ataque con Le Chuck y otros conocidos personajes en la tercera e impresionante entrega de las aventuras de estos divertidos piratas. El aspecto visual ha pasado de la aventura 2D convencional con gráficos VGA a dibujos animados en alta resolución, algo similar a lo que hizo Sierra con KQ VII.
Los seguidores de la serie deben saber que se mantendrán muchos elementos que se han hecho ya imprescindibles en Monkey Island, como los duelos de insultos o el hilarante sentido del humor que constantemente azota al jugador. Le Chuck ha vuelto más poderoso que nunca deseoso de conseguir a la bella pirata que le rechazó en favor de Guy, y las nuevas situaciones son altamente prometedoras.

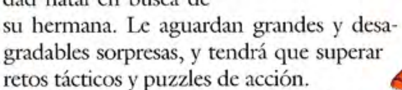
The Elder Scrolls: Battlespire (Bethesda Softworks)



Combinando la riqueza y profundidad del juego de rol con la furiosa actividad de los juegos de acción 3D, Battlespire implementará ya lo que se echaba de menos en Daggerfall: gráficos en alta resolución. Sin embargo, no será un título denso para el jugador medio en el aspecto rol, ya que de hecho se pretende que sea una aventura de acción con posibilidad incluso de jugar a través de Internet y los sistemas habituales para multijugador.

Battlespire es el mejor lugar de entrenamiento para la guardia personal del Emperador. A su llegada a la torre, el protagonista descubrirá que algo va terriblemente mal. No hay nadie vivo, los cuerpos están estampados contra las paredes, la sangre alfombra el suelo. ¿Qué ha pasado?

The Elder Scrolls: Redguard (Bethesda Softworks)



Entrando de lleno en el entorno 3D en alta resolución, y con una perspectiva en tercera persona, Redguard seguirá ampliando el universo de TES con las aventuras de Cyrus, un mercenario que vuelve a su ciudad natal en busca de su hermana. Le aguardan grandes y desagradables sorpresas, y tendrá que superar retos tácticos y puzzles de acción.

La nueva tecnología 3D de Bethesda, Xn Engine, alcanzará su máxima expresión en este juego, empleando movimientos dinámicos de cámara, focos de luz en tiempo real, mapeados de texturas vibrantes, y numerosos efectos enriquecedores para los escenarios. Los diálogos estarán hablados, y las animaciones de los modelos 3D presentarán una gran fluidez y suavidad.

The Feeble Files (Adventure Soft)





Tras un largo silencio de esta compañía británica después de Simon the Sorcerer 2, pronto volverás a tener noticias de ellos, aunque no con la tercera entrega de las aventuras del mago adolescente, como era de esperar. The Feeble Files será una aventura gráfica 3D en alta resolución con una calidad visual de lo más potente que podrás ver próximamente, gracias al trabajo de un magnífico equipo de artistas con las últimas tecnologías y máquinas de diseño gráfico.

El juego será la historia de un alien llamado Feeble, que junto a dos accidentales compañeros de cárcel, tendrá que derrocar al vil tirano que tiene esclavizado su planeta. Por lo que



Tómanos la palabra, en pocos meses hablarás un idioma.

Matrícula abierta todo el año.

En CEAC no cerramos por vacaciones. Aprovecha el verano y matricúlate en el Curso CEAC que prefieras.

CEAC 2000 es el nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada, para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.

Cursos garantizados por CEAC. Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.



Pídenos información de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo especial de bienvenida.

Nueva Beca de Verano CEAC

Ahora, si te matriculas antes del 31 de agosto, te regalamos los Derechos de Matrícula.

CURSOS

• Empresariales:
- Análisis de Balances y Auditoría
- Auxiliar Administrativo
- Comercio Exterior
- Contabilidad
- Contabilidad Analítica y Presupuestaria
- Dirección Financiera y Contable
- Director de Ventas
- Gestión de Comercios
- Gestión de Restaurantes
- Gestión PYMES
- Marketing
- Tributación y Asesoría Fiscal
- Vendedor Profesional

• Desarrollo personal:
- Acceso a la Universidad para mayores de 25 años
- Graduado Escolar
- Técnicas de Estudio y Lectura Rápida

• Belleza y Moda:
- Corte y Confección
- Diseño de Modas
- Esteticista
- Peluquería

• Informática:
- Corel Draw 5.0
- dBase
- Introducción a la Informática
- Lotus 1-2-3
- Windows 95
- Windows 3.1
- WordPerfect

• Nuevas Profesiones:
- Decoración
- Educación Infantil
- Fotografía
- Jardinería
- Psicología
- Puericultura
- Vídeo

• Ocio:
- Dibujo y Pintura
- Dibujo Artístico
- Dibujo Humorístico
- Guitarra
- Pintura al Óleo

• Idiomas:
- Alemán
- Francés
- Inglés

• Profesionales en:
- Camarero Profesional
- Climatización
- Cocinero Profesional
- Chapa y Pintura
- Delineación de Construcción
- Delineación General
- Delineación Mecánica
- Electricidad
- Electrónica Digital
- Electrónica y Electricidad del Automóvil
- Electrónica y Microelectrónica
- Fontanería
- Instalador de Antenas
- Instalador de Gas
- Instalador Electricista
- Mecánico de Automóviles
- Mecánico de Motos
- Oficial de Albañilería
- Técnico en Construcción
- Técnico Electricista

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33
C/Aragón, 472. 08013 Barcelona.

CEAC
El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.





INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

Sí, quiero recibir información detallada del Curso de ________________, que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes de regalo.

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________ Nº ____

Piso ___ Puerta ___ C.P. _______ Población ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________

F. nacimiento __________ Profesión ______________

Y recuerda que si te matriculas antes del 31 de agosto, te ahorras los Derechos de Matrícula.

1K703

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala a CEAC, c/Aragón, 472. 08013 Barcelona.





hemos podido comprobar, el gran sentido del humor de Mike Woodroof, creador de este título y los dos de Simon, no ha decaído, y The Feeble Files promete mucha diversión.

The Island of Dr. Moreau (Haiku Studios)





Con una impresionante labor artística detrás, y sin nada que ver con la película protagonizada por Val Kimer y Marlon Brando salvo el hecho de que ambos están inspirados en la novela, esta aventura transportará al jugador a una isla del Pacífico donde un degenerado científico se dedica a experimentar con seres humanos y animales en busca de una criatura perfecta.

Los creadores de Down in the Dumps intentan que el juego no se limite a plantear al usuario unos problemas normales, sino que presente dilemas morales obligándole a tomar decisiones que no siempre parecerán "políticamente correctas", consiguiendo con ello que el jugador se adentre más en el papel que representa. La ambientación visual y sonora será una de las claves de este título.

Otros

Además de todos ellos, aparecerán otros de los que ya te hemos hablado a lo largo de los últimos meses, como los esperadisimos Lands of Lore 2, Warcraft Adventures: Lords of the Clans, de Blizzard, y Dark Earth, de Kalisto. Estos dos títulos y todos los anteriores tiene un lanzamiento previsto antes de enero del año que viene, aunque seguramente asistiremos al retraso de más de uno de ellos, como viene siendo habitual últimamente.



ESTRATEGIA

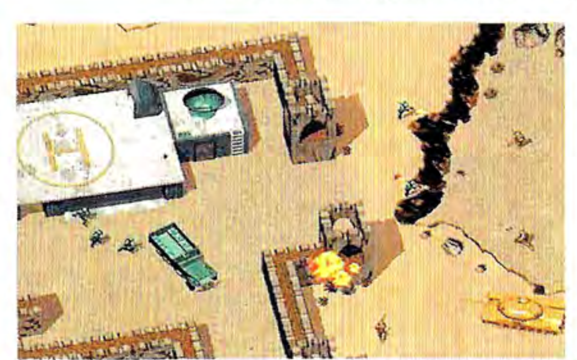
Si en los juegos de aventura prima el entorno 3D con la exigencia de tarjetas 3D y CD-ROM de cada vez mayor velocidad, en el género de estrategia tan en boga últimamente, no existirán demasiadas imposiciones en líneas generales en cuanto a equipamiento gráfico, aunque predominan las vistas isométricas 3D con un gran número de colores, y en algunos casos, altas resoluciones.

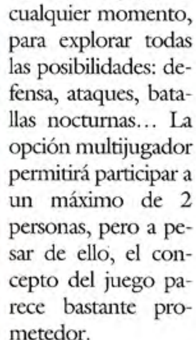
Entre las producciones que se preparan, se notan varios intentos por alejarse de los clones de Warcraft 2 y Command & Conquer, aunque ambos títulos seguirán siendo inspiración de muchos otros durante bastante tiempo todavía. Destacan también ciertos productos esperados desde que se conoció su existencia, como es el caso de Gettysburg, de Firaxis, la nueva compañía de Sid Meier.

Army Men (3DO)

Más estrategia en tiempo real, pero con unos protagonistas muy curiosos: soldaditos de plástico. En Army Men habrá cuatro tipos de fuerzas militares (tierra, armada, fuerza aérea, y marines) que el jugador tendrá que llevar a lo largo de 80 niveles de furiosa acción con una vista isométrica 3D. Cada figura ha sido renderizada en 3D Studio Max con 110 imágenes, que aunque en el juego se verán reducidas a unas 10 por animación (la mayoría de los juegos ofrecen entre 4 y 8) conseguirán un aspecto gráfico bastante mejor de lo que se suele ver en estos momentos.

Alejándose del prototipo de campañas basadas en escenarios, Army Men dejará al jugador la elección de qué nivel quiere jugar en cualquier momento, para explorar todas las posibilidades: defensa, ataques, batallas nocturnas... La opción multijugador permitirá participar a un máximo de 2 personas, pero a pesar de ello, el concepto del juego parece bastante prometedor.







Esto es sólo un retal de lo que el Monstruo te ofrece. Atento a las NOVEDADES. ¡Están al llegar!

ROL/AVENTURA

BirthRight	6995
Evidence	7900
Harvester	7950
Ark of Time	6990
Diablo	7600
Star Trek Borg	6990
Yoda Stories	2495
La Ciudad de los Niños...	6990
Touche (5th Musketeer)	6995
Chronicles of the Sword	8000
Broken Sword	7900
Privateer II: The Darkening	8600
Realms of the Haunting Aventura épica en la Era Oscura..	7900
Sherlock Holmes II	6990
The Pandora Directive	7900
Urban Runner	4950
Ripper	8000
Versalles	7500
Gabriel Night 2	8000
Fable	7500
Space Quest Collection	5400
Police Quest Collection	5400
Quest for Glory Collection	5400
Rebel Assault II	5995
Gene Machine	4700
Larry VII	4950
ToonStruck	7900

ESTRATEGIA

Dungeon Keeper	6900
Cavewars	5600
Warcraft II	6900
Total War: 1000 niveles WC2	4400
Heroes of Might & Magic II	7600
KKND	6990
Theme Hospital	6995
Lords of the Realm II	8000
Civilization II	8000
Red Alert CounterStrike	2990
C&C: Red Alert	7000
Z Platinum	6700
Master of Orion II	8000
The Settlers II	5700
M.A.X.	6700
Steel Panthers II	7100

SIMULADORES

X-Wing vs Tie Fighter	8900
EF-2000 Evolution	8500
A-10 Cuba	6700
Comanche 3	consultar
Back to Baghdad	8250
Wing Commander IV	9900
Flying Corps	8500
Flight Simulator W'95	7600
Hind	7650
SSN (Tom Clancy)	6990
MegaRace 2	7500
Carmageddon Si te va aplastar ancianas con el coche, este es tu juego	6490
Test Drive Off-Road	7600
Sega Rally	7800
Need for Speed II	6990
Screamer 2	6500
Power F-1	7790
Grandprix 2	8500
Formula Karts	5990
P.O.D.	7400
Megarace 2	7500

HOT U.S.A.

Eve (Peter Gabriel).	9900
Last Express	9000
Escenarios Civilization II	3800
Ultimate James Bond	9900
Collector Star Trek	19950
Mosby's Medycal Enc.	19995
Marathon 2	7900
Fable Win'95	10900
Havoc	8500

EDUTAINMENT

El Esqueleto 3D	4400
Piratas	4400
Taller de Inventos	4400
Muppets: Isla del Tesoro	7600
Las Tres Mellizas	3990
Pauly Mouse	6500
Toon Woorks	4450
Matemáticas ADI	8500
Babe el Cerdito Valiente	5900
La Ciudad Mágica	3200
Fuzzy & Floppy	3200

ARCADE/ACCIÓN

Outlaws	6990
Redneck Rampage	6500
Interstate'76	8400
Tomb Raider	7990
Virtua Cop	7800
M.D.K.	6995
Duke Nukem 3D Atomic	6700
The Ultimate Doom	2995
Panzer Dragon	7800
Deadly Tide	4900
Blood	7600
Quake	7750
Aftershock for Quake	3850
Sonic & Knuckles	5900
Darklight Conflict	6995
Alien Trilogy	7500
A.M.O.K.	7750
Lost Vikings 2	6750
The Crow	7750
Syndicate Wars	6990
Hexen	3200
Dark Forces	5995
Bedlam	7200
Exhumed	6900
3 Skulls	7400
Death Drome	6550
Archimedean Dinasty	6990
Last Rites	3600
Crusader No Regret	6995

REFERENCIA

Enciclopedia Micronet	12900
Enciclopedia Encarta '97	19995
Cinemedia	6990
All Movie Guide	3495

DEPORTES

Space Jam	7400
Kick Off '97	8200
FIFA '97	5950
Madden '97	5950
NBA Live	5950
NHL '97	5950
International Rugby League	5950
PC Futbol 5.0	2750
Extensión PC Futbol 5.0	2500
Extensión 2 PC Futbol	2500
Microsoft Golf	4995
Sim Golf (castellano)	7900
Links LS	8500

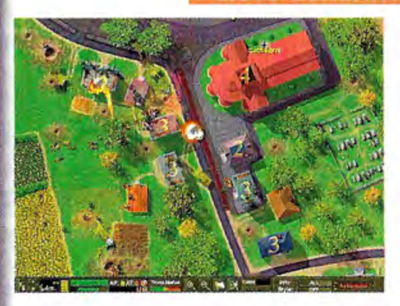
Precios con IVA incluido. Envios a toda España. Para pedidos llamar al (93) 457 82 75

OPEN MULTIMEDIA C/Valencia 395 Tel. (93) 457 82 75 BARCELONA Metro Sgr. Familia Bus 33 34 43 44 19





Close Combat: A Bridge Too Far (Microsoft)



Eliminando la vista 2D del primer juego para adoptar una isométrica 3D, Close Combat 2 tendrá lugar durante la Segunda Guerra Mundial. El jugador podrá elegir entre controlar las fuerzas del Eje o las de los Aliados durante la batalla denominada "Operation Market Garden", en la Holanda controlada por Alemania. En esta batalla los Aliados tuvieron el doble de bajas que en el Día D, pero ahora eso podrá cambiar dependiendo del ingenio del jugador.

Una de las novedades será la inclusión de un programa llamado Battlemaker, que permitirá al jugador crear sus propias batallas especificando una serie de parámetros. Se mantendrá la filosofía de estrategia en tiempo real, aunque el realismo histórico será mucho más acusado en esta ocasión.

Command & Conquer: Sole Survivor (Westwood)

Westwood venía anunciando este título desde hace mucho tiempo. No se trata de una variación con repetición de los Command & Conquer que ya hay en el mercado, ya que aunque siga en su línea, este juego supondrá un importante cambio, fundamentalmente debido a que se jugará exclusivamente en Internet.

También variará la filosofía de juego, ya que no se construirán estructuras ni se producirán unidades para librar masivas batallas. En lugar de ello, en un inmenso mapa con todo tipo de accidentes del terreno, el jugador controlará a una sola unidad (o a un pequeño comando) en busca del enemigo para eliminarlo. A priori puede parecer una mecánica excesivamente sencilla, pero el propio juego se encargará de demostrar lo contrario una vez esté disponible, ya que hasta 50 jugadores podrán jugar en un mismo mapa, con posibilidad de establecer alianzas y compartir información.



Dominion (7th Level)



Este juego de estrategia en tiempo real será uno de los primeros en ofrecer resoluciones que oscilarán entre 640x480 y 1280x1024, sin que ello afecte para nada la jugabilidad o velocidad. Habrá cuatro razas disponibles, cada una con cuatro tipos de tropas, 10 vehículos y 16 estructuras. La opción multijugador contemplará todos los sistemas habituales y hasta ocho jugadores.

A nivel gráfico, también será uno de los primeros títulos en ofrecer unidades y estructuras realmente 3D, con un sencillo interfaz y un sistema de inteligencia artificial bastante avanzado. No se ha escatimado en medios ni en talentos artísticos y de programación a la hora de diseñar un juego que para 7th Level, será toda una nueva experiencia.

Gettysburg!



No podía faltar una especial mención al primer proyecto de la compañía fundada por Sid Meier tras abandonar Microprose, Firaxis. Gettysburg será un juego de estrategia en tiempo real con un fondo histórico, pero muy alejado de lo que puedan ser otros juegos tipo Warcraft 2 o Command & Conquer.



Al igual que Meier hizo ya en su día con los Civilization, Gettys-



burg no contará con una tecnología visual impresionante, sino que se centrará más en la jugabilidad y adictividad, con un interfaz cómodo y un juego que, si bien será complejo como los Civilization, será asequible para cualquier tipo de jugador que se proponga intentarlo. Aspectos como la opción multijugador, ausente en los Civilization, para la que se incluirán unos escenarios específicos, o las campañas diferentes para ambos bandos (la Unión y los Confederados), atraerán al aficionado como la miel a las moscas.

Jagged Alliance 2 (Sir-Tech)

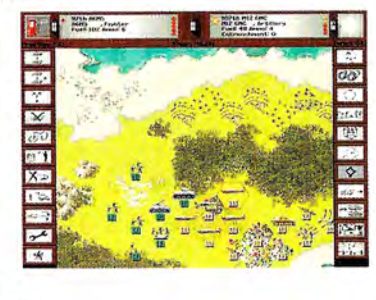


Después de Jagged Alliance: Deadly Games, un complejo y rico juego de estrategia 2D por turnos, Sir-Tech ha decidido zambullirse de lleno en la piscina de la estrategia 3D en tiempo real, pero manteniendo todo lo bueno del título anterior. Esto augura un fantástico programa que gracias al diseño tridimensional conseguirá atraer a más jugadores, quienes sin duda descubrirán que se perdieron un gran juego al no adquirir Deadly Games.



La nueva producción incluirá viejos mercenarios ya conocidos y algunos nuevos, con más misiones y tipos de objetivos, más objetos, más armamento, y unos niveles de comportamiento mucho más amplios que en Deadly Games, algo difícil de conseguir dado el alto nivel de sofisticación que este juego ofrecía.

Pacific General (SSI)



Los aficionados a los wargames encontrarán en este título una magnífica oportunidad de tomar parte en el conflicto del Pacífico con cualquiera de los bandos, desde el punto de partida en 1937 con un desarrollo histórico o hipotético de la guerra. Las operaciones navales, de infantería y aérea serán claves en las diferentes batallas.

Pacific General estará basado en el entorno que se pudo ver por primera vez en Panzer General, con un sistema de combate naval único y una inteligencia artificial muy sofisticada para gestionar importantes batallas navales. Junto a otras mejoras, también en el aspecto visual, este título será uno de los más llamativos dentro de su categoría.

Panzer General 2 (SSI)

Una de las novedades de este juego será el Editor de Batallas, que permitirá alterar los escenarios incluidos para reflejar la versión de la historia que el jugador quiera. Las cuatro campañas que ofrecerá –una larga y tres cortas– permitirán en algunos casos jugar con los Aliados. Las unidades están modeladas en 3D, y los mapas de juego renderizados a mano.



El modo multijugador incluirá la posibilidad de Internet, algo poco frecuente en los wargames. El terreno será susceptible de interacción, y se verá afectado por el curso de la batalla. Los informes de misiones y descripciones de los escenarios serán pequeñas presentaciones multimedia que ayudarán a situar la acción en su tiempo y lugar.





Police Quest: Swat 2 (Sierra)



Aunque este juego vaya a salir dentro de la serie genérica Police Quest, no tiene absolutamente nada que ver con los anteriores, a excepción del uso de los SWAT como unidad de trabajo. Después de la poca repercusión que tuvo Swat fuera de Estados Unidos, Sierra ha decidido mantener únicamente a estas unidades especiales y ha eliminado completamente todo lo anterior para crear un nuevo entorno isométrico 3D donde transcurrirá la acción.

Esto además ha permitido implementar nuevas funciones y niveles de inteligencia artificial, lo que a buen seguro elevará la calidad y jugabilidad del producto, que en alta resolución cuenta con unos gráficos soberbios que afortunadamente, cada vez son más frecuentes en producciones de estas características.

Siege (Telstar)



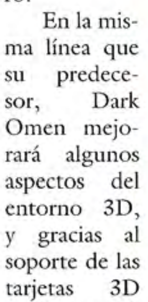
Desde la aparición de Castles y Castle 2, nadie había vuelto a retomar el asedio medieval como motivo central de un juego hasta que en Telstar se decidieron a hacerlo. Siege (asedio), ofrecerá una completa simulación 3D de asalto a castillos, con catapultas, caballeros, lanceros, y todas las unidades imaginables en la época.



Además de en el fuerte componente táctico, se han empleado muchos esfuerzos en el entorno 3D para obtener un resultado lo más óptimo que permitía la tecnología existente, pudiéndose cambiar los puntos de vista de la cámara para contemplar la acción desde el ángulo que convenga en cada momento. Telstar se adentra con este juego en un género para ellos inexplorado.

Warhammer: Dark Omen (SSI)

Aunque quizá la segunda entrega de Warhammer no sorprenda tanto como la primera, puesto que las innovaciones a nivel visual no serán gran cosa debido a la alta calidad gráfica de Shadow of the Horned Rat, Dark Omen será uno de los grandes juegos de estrategia en tiempo real que desde luego, se apartará mucho de lo que viene siendo típico en este género.



En la misma línea que su predecesor, Dark Omen mejorará algunos aspectos del entorno 3D, y gracias al soporte de las tarjetas 3D y la tecnología MMX, en equipos que disfruten de estas prestaciones el nivel gráfico será muy alto, con 32.000 colores en pantalla. Nuevas batallas aguardan a veteranos y novatos en uno de los mundos más fascinantes creados para un juego de tablero.



Otros

No hay que olvidar que a todos estos juegos, hay que añadir nombres propios de los que ya te hemos hablado recientemente, como Dark Reign, Conquest Earth, Starcraft, Dark Colony, Rebellion, Age of Empires, y Constructor. Todos ellos harán gala de unos sistemas de inteligencia artificial cada vez más sofisticados, con la esperanza de con ellos, atraer poderosamente la atención del jugador y convertirse en lo que fueron, y todavía hoy son, Warcraft II y Command & Conquer.

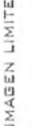
Y recordar por último que el mes que viene os ofrecermos la segunda parte de este reportaje, en el que se darán cita los juegos de acción, deportes y simulación.

Suscríbete a Computer Gaming World

20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a **COMPUTER GAMING WORLD**

Envíanos este cupón a:
Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido ____________
2º apellido ____________
Nombre ____________
Domicilio ____________
C. Postal ________ Población ____________
Provincia ____________
Fecha de nacimiento ________ CIF/DNI ________ Telf. ________
Forma de pago:
☐ Giro Postal nº ________ de fecha ______
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____
Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

Firma:

Computer Gaming World

¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

Asimilación completa

Star Trek: Borg

En 1990 se emitió en Estados Unidos el episodio 74 de Star Trek: La Nueva Generación, primero de una mini-serie en la que unas extrañas criaturas llamadas Borg, asimilaban al Capitán Picard.

Los Borg son híbridos humanoides con un alto componente cibernético. No son individuos, sino que forman parte de un colectivo que comparte sus pensamientos y acciones, algo así como las abejas de una colmena. Virtualmente indestructibles, y hasta ahora los seres más poderosos del universo







después del infame Q –un ser omnipotente que ha aparecido en numerosas ocasiones en Star Trek–, los Borg no volvieron a dar señales de vida hasta el lanzamiento de la última película de la saga trekie: Star Trek: Primer contacto –que saldrá además en alquiler el 8 de julio, para quienes quieran conocer mejor a los Borg–. Los Borg asimilan todo lo que encuentran para mejorarse a sí mismos y tratar de alcanzar la perfección.

Después del breve repaso histórico, es momento de presentar el argumento del juego. El Cadete Qaylan Furlong perdió a su padre en la batalla de Wolf 359, hace diez años, a manos de los Borg. Después de una década, el Colectivo Borg ataca de nuevo y el mando de la Flota no permite que Furlong permanezca en la nave Cheyenne para vengar la muerte de su padre. Mientras recoge sus cosas, una voz resuena en su cámara y de la nada aparece Q, un singular ser cuyo poder parece no tener límites.

Q ofrece a Furlong la posibilidad de volver al pasado, a la nave de su padre, para evitar que éste y el Righteous perezcan víctimas de los Borg. En este punto, es donde da comienzo el juego.

Igual que la serie

Star Trek: Borg es una película interactiva como Klingon, que apareció el año pasado en el mercado. Sin embargo, desde entonces hasta ahora la tecnología ha sufrido algunas mejoras que han permitido al equipo de diseño que Borg posea una calidad de imagen y sonido muy superior a la de Klingon. La mecánica de funcionamiento es exactamente la misma: se contempla una larga escena de vídeo que se puede detener en todo momento para examinar lo que haya en



pantalla, y llega un momento en que hay que tomar la decisión de hacer algo pulsando sobre un elemento de la pantalla. Entonces la acción prosigue, dando lugar a nuevas y diferentes situaciones en función de la elección del jugador.

El vídeo ha sido íntegramente rodado como si de un episodio de la serie se tratase, pero teniendo en cuenta numerosas divergencias en el curso de los acontecimientos. Los decorados, animaciones, voces, actores –incluido John deLancie en el papel de Q–, son los mismos que en televisión y el cine, dirigido todo por un habitual de Star Trek como Jim Conway, así que los trekies no pueden pedir más.

Y sin embargo lo hay: los 3 CD del juego incluyen también "The Picard Dossier", una guía de los Borg creada por Picard tras el incidente que tuvo con ellos y que se regala a modo de Omnipedia Borg, con citas, vídeos, fotografías, y toneladas de



información que sólo los trekies apreciarán como aperitivo de las varias enciclopedias de Star Trek que se preparan en Estados Unidos y que posiblemente jamás vean la luz de forma oficial en España.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Simon & Schuster Interactive
Distribuidor: Virgin



Star Trek: Borg es una película interactiva como Klingon, que apareció el año pasado en el mercado

Juego escaso

A pesar de que hay numerosas situaciones y bastantes "puzzles" que acaban por traducirse en 2 horas de vídeo, Borg no deja de ser un pobre intento de juego que da poco que pensar, ya que acertar o no la solución a un problema puede ser en muchos casos una mera cuestión de





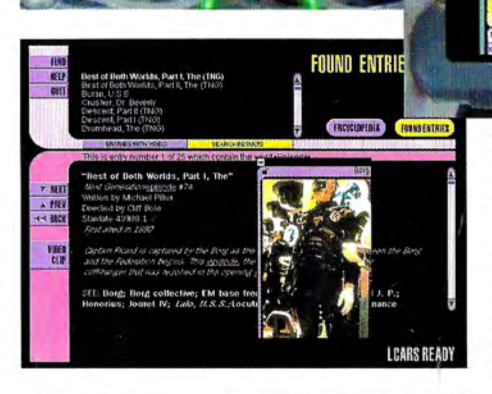
ensayo y error, aunque en otros no sea así.

Queriendo aumentar la dificultad e interactividad que ofrecía Klingon, el equipo de diseño ha introducido dos factores clave para la resolución del juego: un tricorder y el visor Borg que en un momento dado, llevará el cadete Furlong tras ser "asimilado". El primer dispositivo, instrumento casi imprescindible para cualquier miembro de la Federación, permite obtener datos e información de personas, lugares y aparatos en cualquier punto del juego, algo absolutamente necesario para obtener, por ejemplo, el código de acceso de un ascensor a un determinado nivel de la nave.

El visor Borg, aparentemente inútil, de vez en cuando muestra unos números y algunas opciones que más tarde en el juego, serán necesarios para algo vital que habrá que hacer si se quiere concluir la historia con un final feliz.

Star Trek: Borg es una película interactiva absolutamente genial para trekies incondicionales del universo de Rodenberry, pero no así para el resto de los jugadores. El inexperto quizá lo encuentre aburrido, y el experto pensará que es demasiado fácil como juego. Los valores añadidos del producto sólo serán apreciados por los trekies, al igual que el hecho de que el juego esté en inglés con las voces originales, lo que para muchos será sin embargo un inconveniente.





El truco es...

Para poder bajar al núcleo del ordenador (Computer Core Room), debes emplear el tricorder en el ascensor tras la escena hawaiana de Q. Has de ser muy rápido introduciendo la secuencia. Por si acaso, el código es:150619. Como consejo general, utiliza el tricorder siempre que puedas, y trata de salvar la partida antes de tomar una decisión.

Calificación

Star Trek: Borg

Pros: La calidad del vídeo es prácticamente lo mejor que se puede obtener en CD-ROM. La presencia de Q y las numerosas alternativas a las situaciones aportan una inolvidable nota de humor. Buenos valores añadidos.

Contras: Como juego en el sentido más estricto de la palabra, Borg no vale demasiado para quien no sea trekie. El producto está en inglés y se puede acabar en poco más de una hora. Sigue fielmente la filosofía de "mucho vídeo y pocas nueces".

Un sueño hecho realidad

Beasts & Bumpkins

A veces las grandes joyas aparecen sin previo aviso, sin que nadie las anuncie, sin una tremenda pre-campaña que advierta al público sobre lo que será un título cuando salga. Éste ha sido el caso de Beast & Bumpkins, un juego de estrategia que dando la vuelta a la tortilla ya quemada del género, ha descubierto un trozo poco hecho que se podía comer.

Precio: 6.990 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 75Mhz, 16Mb de RAM, 20Mb de disco duro libre, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Worldweaver
Distribuidor: Electronic Arts

Es evidente que como cualquier otro juego de estrategia en tiempo real, Beasts & Bumpkins tiene un argumento, pero no es eso lo que importa en este caso, sino la forma en que se conjugan los elementos habituales del género, el rendimiento que se saca de ellos, y algunas innovaciones de diseño, para crear un producto original, entretenido y hasta adictivo.

El juego se desarrolla en una época medieval fantástica, donde la magia y criaturas de pesadilla tienen cabida. Un reino se ve amenazado por un peligroso ser que pronto pone en jaque a todos los señores de las diferentes tierras y les deja sin gobierno alguno. La misión del jugador, en el papel de uno de estos señores, es desterrar el mal y si es posible hacerse con el control de la nación, pero para ello no tendrá sólo que preocuparse de gobernar bien a sus súbditos, sino además de resolver numerosas y variadas situaciones que abarcan un amplio espectro de objetivos para las treinta misiones de que consta Beasts & Bumpkins.

El ciclo de la vida

Como es lógico, el recurso principal en este juego es el oro, aunque a diferencia de lo que se podría pensar en principio, éste no se obtiene en minas, sino mediante la explotación de recursos naturales necesarios al mismo tiempo para el sustento de la población. Trigo, manzanas, gallinas y leche son los componentes de la dieta habitual de los habitantes de cada aldea, y su producción y venta generan ingresos.

La inversión económica, por otro lado, no sólo se realiza en edificios y unidades, sino que por ejemplo, para conseguir trigo hay que plantarlo, y eso cuesta dinero. Lo mismo sucede con las gallinas. La producción de las diferentes unidades está basada en la generación de población, que inusitada pero también lógicamente, se lleva a cabo como se ha venido haciendo desde Adán y Eva. Un hombre y una mujer entran en una choza –edificio imprescindible como vivienda y lugar de procreación–, hacen lo que tienen que hacer, y un tiempo después se produce un nacimiento que tendrá como fruto un niño o una niña, quienes más tarde se harán adultos útiles para el trabajo o la especialización, y después envejecerán y morirán.

Especialización

La persona como unidad básica se puede ocupar únicamente de las tareas relacionadas con los recursos y la construcción de edificios, aunque mucho más lenta ésta que si la realizase un constructor. Una vez creado el gremio de constructores, el trabajador especializado puede duplicar la velocidad de su tarea. Así, en los diversos niveles, se van obteniendo nuevos gremios como el de arqueros, el de soldados, el de caballeros o el de juglares. Cada uno de estos edificios es capaz de albergar a un número determinado de especialistas, cuyo entrenamiento tiene un coste, y una vez alcanzada dicha cifra, es necesario construir una segunda estructura si se desea ampliar el número de, por ejemplo, soldados.

Algo similar ocurre con los recursos: para aprovechar el trigo es necesario un molino, y para la leche una granja y un cercado para las vacas. Cuando una de estas estructuras alberga la máxima











Trigo, manzanas, gallinas y leche son los componentes de la dieta habitual de los habitantes de cada aldea

cantidad de alimento que puede, es necesario construir otra o se corre el riesgo de robos e incendios. Aunque no sea un recurso propiamente dicho, el agua es evidentemente necesaria para la vida, y será obligada la construcción de uno o varios pozos, dependiendo del nivel de población, para aplacar la sed de los ciudadanos.

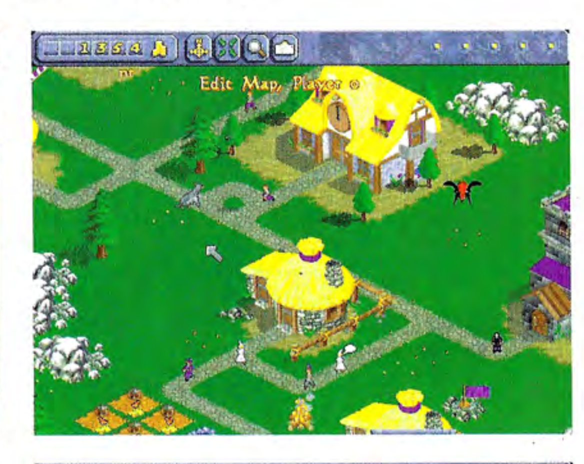
Hombres y mujeres

En función del sexo, y con un planteamiento machista debido simplemente a una cuestión histórica que no de diseño, las tareas que se pueden realizar son diferentes. Las mujeres sólo podrán ocuparse de la cosecha, el ordeño de vacas, la recogida de manzanas y la procreación; mientras que el hombre podrá, además de recoger la cosecha y procrear, especializarse en cualquiera de los gremios existentes en un momento dado.

En base a esto se establece una asignación de tareas que en el caso de la mujer es reducida, tal y como se ha indicado anteriormente, y en el del hombre depende de su profesión. Hombres, mujeres y niños, defenderán sus habichuelas a pedradas si es necesario, pero su misión primordial no es el combate y por ello no son especialmente eficaces en él. Sin embargo, un soldado o un arquero podrán atacar con mayor precisión, facilidad y contundencia, a un enemigo, pero también puede recibir la misión de proteger una estructura o a una determinada persona o unidad, como por ejemplo un mago. El constructor tendrá como misión principal construir edificios, y así sucesivamente.

Poco a poco, a medida que el juego progresa, nuevas estructuras y especializaciones se hacen dispo-

















El juego está plasmado en una perspectiva isométrica en alta resolución que presenta unos mapas bastante extensos





nibles, permitiendo crear auténticos centros urbanos de fantástico aspecto y organización algo caótica en la mayoría de los casos, aunque esto dependa fundamentalmente del jugador. Visualmente, todo lo anterior queda plasmado en una perspectiva isométrica en alta resolución que presenta unos mapas bastante extensos con diversos accidentes del terreno, como ríos o arroyos, montañas, bosques, y pequeños elementos que se pueden aprovechar, como setas –a veces son venenosas–, o pepitas de oro. El cuidado artístico que se ha puesto en todo ello es absolutamente digno de los mejores productos del mercado.

La magia está en la variedad

Como se ha señalado antes, en Beasts & Bumpkins existe la magia. Los magos aparecen al principio como seres aparte que disponen de uno o dos hechizos, pero más tarde, con la construcción del gremio de magos, se pueden obtener hechiceros más útiles para la comunidad con hechizos como la detección de trampas, bola de fuego, o convertir cadáveres en zombies –una actividad peligrosa si no se sabe bien lo que se hace–.



El truco es...

Cuantas más chozas construyas, más población obtendrás. En las misiones en que dispongas de un único mago, protégelo con cuantos soldados puedas, ya que te será imprescindible para conseguir superar zonas con trampas y otros obstáculos. Las trampas detectadas por un mago se pueden destruir con bolas de fuego.

Además de todo esto, existe un leve aspecto de gestión "macroeconómica" donde se puede establecer una serie de prioridades y equilibrios de elementos diversos, pero que por regla general no constituyen el núcleo del juego. Éste son en realidad las misiones, cuyos objetivos pueden ser desde alcanzar un determinado nivel de población, hasta localizar un determinado objeto y conseguirlo, pasando por escoltar a alguien hasta un lugar determinado, la clásica destrucción de enemigos –criaturas del mal o aldeas rivales–, o defender a una doncella de los recurrentes ataques de un vampiro y acabar con él –para lo que posiblemente haga falta un cierto objeto–. Los anteriores son simples ejemplos de la variedad de misiones que ofrece el juego, y ponen de manifiesto que no todo consiste en arrasar a un supuesto enemigo.

Se podría escribir bastante más acerca de este genial juego, pero baste decir que sumados a todo lo anterior, se encuentran una banda sonora de época y de increíble calidad, unas animaciones preciosas, y una localización completa al castellano que no tiene nada que envidiar a las mejores realizadas hasta la fecha. En medio de la vorágine de los clones, evoluciones y mutaciones de Command & Conquer y Warcraft 2, Beasts & Bumpkins es todo un logro de originalidad y esfuerzo que bien merece reconocimiento.

Calificación

Beasts & Bumpkins

Pros: Beasts & Bumpkins es adictivo, muy entretenido, divertido y original en su diseño. La calidad gráfica es excelente, y la banda sonora impresionante. Aunque no se haya oído hablar mucho de él hasta ahora, este juego merece estar en manos de todos los aficionados a la estrategia en tiempo real.
Contras: Se echa muchísimo de menos una opción multijugador, que aunque obviamente tendría que haber contado con ciertas diferencias respecto a los escenarios actuales, hubiera prolongado la vida del juego.

VIAJE A TRAVÉS DEL TIEMPO

Grandes temas

MULTIMEDIA

Patrimonio de la Humanidad en España — Doñana — Viaje de España — La Aventura del Pensamiento — Parques Nacionales — Fauna Española

anunciado en TV

colección Grandes temas MULTIMEDIA

Un Libro y un CD-ROM Multimedia

Fauna Española

Una fabulosa colección de CD-ROM's y libros, llenos de información audiovisual interactiva, sobre naturaleza, arte, pensamiento, ciencia, etc. que configuran una obra multimedia sin precedentes en España, con un alto valor didáctico

Por sólo 3.995 ptas.

Con la colección sorteamos 25 ordenadores Pentium Multimedia

La Colección Grandes Temas Multimedia le descubre nuestra historia, geografía, naturaleza, monumentos, costumbres y mucha más información.
Una obra audiovisual interactiva sin precedentes en España, en 6 entregas compuestas de un libro y un CD-Rom (obras completas).

SEXTA ENTREGA: FAUNA ESPAÑOLA



YA ESTA A LA VENTA



IMAGEN LIMITE

Un universo en tus manos

Imperium Galactica

Meterse en la piel de un joven teniente del Imperio no será tarea fácil, pero una vez lograda, un vasto universo se extenderá ante la atónita mirada del jugador, que poco a poco descubrirá las inmensas posibilidades de este juego.

La trama básica de Imperium Galactica no resulta especialmente original, aunque sí densa y extensa, y más tarde se enriquece y retuerce hasta el límite. Hay que restaurar la paz en un sector recién descubierto. Mientras se cumplen una serie de objetivos, el jugador tendrá oportunidad de ascender en la jerarquía de mando, y con ello abrirá las puertas de una riqueza de juego insospechada, que a pesar del grave inconveniente de estar en inglés, ofrecerá infinitas horas de juego.

Imperium Galactica es un soberbio compendio de elementos tácticos y estratégicos que abarca lo mejor de muchos títulos del género y posee una profundidad bastante considerable. Desde la típica gestión de recursos y colonias, al combate espacial en tiempo real, pasando por complejos sistemas de diplomacia, I+D, y una historia épica relatada con magníficas animaciones, el universo de este juego no tiene fin.

Evolución hacia la complejidad

El protagonismo racial del juego está compartido por siete especies alienígenas y dos imperios humanos. El enfrentamiento con todos ellos, o las posibles alianzas, están en manos del jugador. No siempre la fuerza bruta resolverá los problemas, pero a veces no queda más remedio que emplearla, si bien el hecho de que el primer contacto con una raza sea hostil, no implica necesariamente que tenga que seguir siendo así.

La administración simultánea de todos los aspectos del programa, puede resultar algo compleja, sobre todo porque todo transcurre en tiempo real (aunque existe una opción para acelerar el paso del tiempo). Cuando se está haciendo lo imposible por levantar una colonia, puede aparecer un carguero necesitado de escolta que obligue al jugador a posponer su trabajo en un planeta, y antes de poder volver a él, mil y un eventos podrían sucederse.





Superficies planetarias

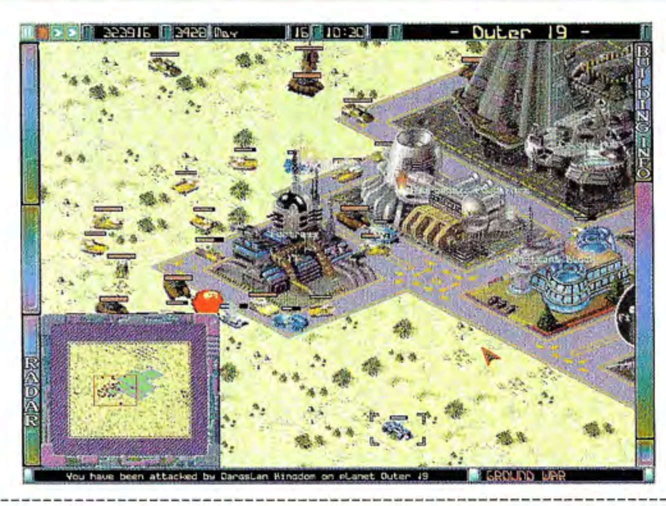
Puesto que llevaría muchas páginas tratar en profundidad todas las posibilidades del juego, rascaremos únicamente la superficie de las principales, de forma que se deje entrever lo que se esconde detrás. Por ejemplo, la gestión de colonias no sólo supone construir y reparar edificios, crear unidades o librar batallas, sino que además contiene detalles como el control de impuestos y población, promoción del comercio, producir alimento, y muchos más. El juego tiene 174 estructuras distintas, y en cuanto a I+D, se pueden realizar 75 descubrimientos científicos y tecnológicos.

La vista que ofrece el juego en esta faceta es una perspectiva isométrica con diversos menús desplegables desde los que se puede acceder a varias pantallas más completas rebosantes de datos y parámetros que alterar. La calidad de los gráficos es impresionante, y



Precio: 6.990
Requerimientos: 486/100 MHz, 8 MB de RAM (16 para Windows 95), 65 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 6.0, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Digital Reality/ GT Interactive
Distribuidor: New Software Center





su variedad no defraudará a nadie. Desde aquí se puede ir directamente a casi todas las demás pantallas del juego, aunque todas se unen en un punto neurálgico representado por el puente de la nave que en ese momento se posea.

Combate en tiempo real

Desde el puente de la nave, único lugar en el que se pueden enviar y recibir mensajes, es posible llegar a cualquier pantalla de juego, desde las colonias a la diplomacia o el combate. Diversos paneles ofrecen información constante de los diferentes eventos que se van produciendo a medida que avanza el tiempo. Viajar por el espacio será una constante no sólo para llegar a las diferentes colonias, sino para proteger a ciertas naves o hacer frente a una potencial amenaza. En el momento en que se produce un combate, aparece una pantalla diferente donde la batalla se libra en tiempo real, con una vista genérica en 2D que se puede enriquecer con una ventana donde se mostrará una secuencia animada que representa lo que está ocurriendo, siendo esto un valor añadido muy importante en un aspecto del juego que de otra forma resultaría algo pobre.

En combate hay una adecuada variedad de órdenes para los diferentes tipos de nave, y el interfaz es bastante cómodo en este punto. También se pueden librar batallas en las superficies planetarias, donde la lucha será en 3D con la misma vista isométrica que en las colonias. En cualquiera de los dos sistemas de combate se puede agrupar unidades, pero no se podrá asignar órdenes al grupo salvo que todos sus componentes sean del mismo tipo, por lo que la agrupación sólo sirve para mover tropas de un punto a otro.

El juego tiene 174 estructuras distintas, y en cuanto a I+D, se pueden realizar 75 descubrimientos científicos y tecnológicos









Subiendo en el escalafón

Otro de los aspectos importantes de Imperium Galactica es la posibilidad de equipar las naves individualmente, investigando y desarrollando nuevas tecnologías para las mismas. Este equipamiento también se puede llevar a cabo con los planetas, enviando unida-



Viajar por el espacio será una constante no sólo para llegar a las diferentes colonias, sino para proteger a ciertas naves o hacer frente a una potencial amenaza

des de combate o creando estaciones espaciales que contribuyan a su defensa.

Desde la pantalla de producción se puede fabricar naves y cualquier otro artículo cuya tecnología se haya investigado previamente, lo que permite contar con los elementos necesarios en un momento dado para hacer frente a una situación, y prever en cierta forma las necesidades futuras en función del desarrollo del juego. Si bien esto podría parecer un poco complejo, para ayudar al jugador existe una extensa base de datos en la que se detalla información sobre las razas alienígenas, un plano de la nave, y una ayuda interactiva muy conveniente para hacerse con el juego. También sirve este elemento de juego para grabar y enviar mensajes.

La diplomacia es otro de los factores importantes para una correcta evolución dentro del juego, aunque no se puede controlar hasta determinado momento. En función del rango del jugador, las opciones de producción, investigación y diplomacia, irán estando disponibles, enriqueciendo así el juego paulatinamente sin ahogar al jugador en un mar de datos y posibilidades desde el principio. Desde teniente a gran almirante de la flota, se pasará por capitán, comandante y almirante, abriéndose con cada uno de los cargos nuevas líneas de acción, estrategia y tácticas.



El truco es...

No dejes nunca de acudir al puente cuando recibas un mensaje, estés haciendo lo que estés haciendo. En los combates espaciales donde tu misión sea proteger a una nave, envía ésta a la retaguardia y adelántate hasta el enemigo para hacerle frente.

Del particular al universal

Todo lo expuesto hasta ahora, como se decía al principio, es poco más que una simple enumeración de opciones y posibilidades que ofrece Imperium Galactica. Abarcar todos los aspectos de las infinitas situaciones que pueden producirse en una situación genérica como la planteada por el juego, es un formidable reto que cualquiera podrá afrontar –siempre y cuando conozca bien el inglés, único defecto del programa– gracias al paulatino avance de la complejidad.

En Imperium Galactica el jugador podrá ocuparse de pequeñeces como el sustento de una colonia, hasta la gestión y el control de toda una galaxia, algo similar a lo que puede darse en la vida real con la macroeconomía y la microeconomía. Aunque en determinados puntos de inflexión se producen determinados eventos que el jugador debe solventar si quiere seguir adelante con su carrera militar, en general se puede jugar como se quiera, aunque siempre para lograr el mismo fin: el dominio absoluto.

Calificación

Imperium Galactica

Pros: La riqueza y complejidad de Imperium Galactica ofrecen un magnífico reto al jugador que guste de la estrategia en todas sus variantes. El juego compendia lo mejor del género y lo reúne en una explosiva combinación que da infinitas horas de juego. La rejugabilidad es altísima.
Contras: El juego está en inglés, y los mensajes recibidos –videos y animaciones– no tienen subtítulos, con lo que resultará muy difícil para quien no domine el idioma entender qué debe hacer en determinados momentos.









CONCURSO

Con Sega y Formula Karts, Computer Gaming World te ofrecen la oportunidad de ganar uno de los quince juegos que sorteamos. Como ya sabes, este juego te ofrece una de las experiencias más alucinantes que te permitirá competir en ocho circuitos diferentes. Sus gráficos en alta resolución y la banda sonora –de las mejores que se han podido escuchar en un juego de estas características–, son una auténtica maravilla. Una gran jugabilidad, unida a un sencillo interfaz y un generoso número de vistas variadas, hacen de Formula Karts un juego asequible para todo tipo de jugadores.

Sólo tienes que responder correctamente a estas preguntas y enviarnos el cupón adjunto. Entre los acertantes se sortearán 15 Formula Karts.

1.- ¿Cuál es el número de karts que puedes seleccionar?

2.- ¿Poseen los corredores rivales inteligencia artificial?

3.- ¿Se pueden adaptar los modos gráficos a la potencia de tu ordenador?

Premios:

15 JUEGOS FORMULA KARTS

Cupón de participación



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso FORMULA KARTS")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 15, que conseguirá uno de los estupendos "Formula Karts". Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Octubre de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 14 de Octubre de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Octubre de 1997, publicándose el resultado en el número 24, correspondiente a Noviembre de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.



La última apuesta alemana en el Oeste

The Ardennes Offensive

Tras la ruptura en Normandía, la ofensiva en el Noroeste de Europa terminó frente a las fortificaciones alemanas del muro Oeste. El 16 de Septiembre, Hitler anuncia su decisión de lanzar un contraataque a gran escala. Con ello lograría aislar a los británicos y americanos, y conseguir su objetivo; Amberes.

La ofensiva de las Ardenas es un programa que mantiene una línea marcadamente clásica. Su representación gráfica es lo más parecido a un inmenso tablero de fichas desplegado en una enorme mesa de juego. Es un "wargame" clásico en toda regla. La información detallada, la tremenda rigurosidad histórica, sus escenarios detallados y su tremenda jugabilidad, hacen de él uno de los mejores juegos de guerra hasta la fecha.

Por otra parte, es uno de los programas mejor documentados en línea hasta el momento; su enorme base de datos nos provee de información acerca de los vehículos empleados en la contienda , así como de todos y cada uno de los regimientos que tomaron parte, los cuales no sólo están colocados con sus jefes y oficiales, sino también están representados gráficamente con el auténtico emblema o insignia característica.



Los turnos

No es un programa turnos interminable gan el juego y acorta cia del jugador. Sólo no, en el que mover batiremos, dispara nuestras unidades bombardeando al distribuiremos la ga refuerzos. Estos se tanto para el jugad que depende del oro negro, como del aliado, que depende de sus refuerzos, en parte vital de nuestras operaciones.

Los turnos suelen ser bastante ágiles en cuanto a su desarrollo, pues el programa facilita enormemente las acciones del jugador. Por poner un ejemplo , el movimiento está delimitado a las casillas que se iluminan cuando pinchamos con el ratón sobre las unidades. Si podemos disparar o combatir contra unidades enemigas, el cursor de información cambiará a un punto de mira, etc. Cabe destacar que la gran dificultad que entraña este programa no reside ni en su mecánica de juego ni en costosas y tediosas acciones de gran complejidad que los jugadores se vieran forzados a emplear, sino más bien en las decisiones estratégicas de mando y cálculos de suministro, opciones de combate y demás decisiones que no hacen más que representar fielmente la realidad de un frente de combate.

El único elemento de azar se consigue en las tiradas de dados que se emplean en la pantalla de ataque, donde además de los factores de defensa, ataque, refuerzos, poder de las unidades, etc, el resultado del combate depende también del número obtenido por el dado.

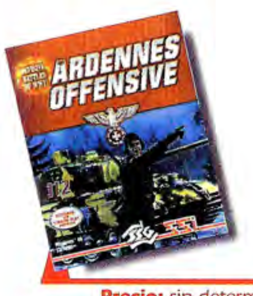
Gráficos y sonido

Los gráficos son buenos, adecuados a lo que es realmente un juego de guerra que imita a un tablero de juego. Las representaciones gráficas de los vehículos en la base de datos están bastante conseguidas, al igual que los emblemas de cada uno de los regimientos. El sonido es en todo momento el correcto para crear una atmósfera de juego, sin llegar a ser una maravilla. El mapeado es muy bueno y el terreno de juego puede llegar a ser enorme, incluyendo algunos detalles que se pueden apreciar en mapas auténticos.

La pantalla de ataque y refuerzos, así como la de juego, está muy bien representada y consigue mostrar las opciones disponibles a lo largo de la partida de la forma más estética posible.

Conclusión

Un juego de guerra auténtico, adictivo, que además de ser una



Precio: sin determinar
Requerimientos: 486 DX2/66, Windows 95, tarjeta de video SVGA, CD ROM 2X, 8MB RAM, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: SSI
Distribuidor: Proein





Es lo más parecido a un inmenso tablero de fichas desplegado en una enorme mesa de juego





buena representación de un conocido juego de mesa, nos ofrece su tremenda jugabilidad, y nos permite entablar batalla contra el ordenador , un compañero o a través de Internet, puesto que lleva su propio modo de conexión.



El truco es...

El único truco accesible es la perfecta planificación y distribución de nuestros recursos entre las unidades con problemas de abastecimientos. EL jugador aliado debe conseguir retrasar el avance alemán hasta el límite, pues es el mayor enemigo con el que los alemanes se enfrentan, ya que corren el riesgo de quedarse sin combustible. Por el contrario los alemanes deben avanzar a toda prisa, capturando las reservas de gasolina.

La fidelidad histórica y su gran base de datos permite conocer además de divertir, su variada cantidad de emplazamientos nos permite jugar escenarios históricos con pocas unidades, aprender con un tutorial bastante completa, o jugar en su totalidad la campaña de más de 60 turnos.

Un programa auténticamente indispensable para los incorregibles amantes del juego de guerra clásico, que conseguirá tenernos muchas, muchísimas horas entretenidos, y seguros de estar aprovechando la inversión económica que nos ha supuesto.

Calificación

The Ardennes Offensive

Pros: Rigurosidad histórica, una enorme jugabilidad, gran cantidad de escenarios. Se puede jugar por Internet. El juego es fluido y adictivo, con buenos efectos de sonido. Además, una fuente de información histórica de las unidades y equipos que intervinieron en campaña.

Contras: La única "pega" que se le puede poner, es que está enfocado a un usuario un poco selecto, entendiendo como selecto el Wargamer puro y duro, que gusta de contar y colocar miles de fichas y pilones de ellas encima de una mesa. Un poco duro y tedioso para los no expertos. Se podrían haber añadido secuencias de vídeo para mejorar los efectos.

La colonización sin fronteras

Outpost 2

El mineral y los recursos han llegado a ser algo indispensable. La colonización es una forma necesaria de supervivencia. La destrucción de las demás colonias... también.

La segunda parte de un programa mejorado. Pero aunque está mejorado no pueden evitarse las comparaciones, pues aunque sean odiosas es una de las mejores formas de valorar un programa. Y la comparación surge con el estándar "Command & Conquer", pues es inevitable la semejanza, siendo este programa un poco más comercial (en el sentido de que se tiende más al aspecto de expansión, colonización, búsqueda de recursos y construcción, que propiamente al combate). De hecho, muchas de las misiones están basadas en la escolta de productos y materias primas.

Por otra parte, otras misiones nos sitúan frente a un accidente, como puede ser la erupción de un volcán , etc., donde deberemos evacuar a la colonia y a todo el equipo que podamos llevarnos antes de que sea tarde. Es un programa en el que no hay que estar permanentemente enviando oleadas de efectivos para destruir al otro desde el primer momento.



También es cierto que el combate es igual de cruento e inevitable, siendo un aspecto bastante realista del programa y que me sorprendió bastante, por su tremendo realismo y por su distinción en cuanto al manejo.

El sistema de juego es en tiempo real, sin turnos ni nada parecido, puesto que las acciones se realizan en el momento sin que al intervenir la otra parte se congele el desarrollo de nuestra acción.

El tiempo juega un papel importante, algunas misiones van contra reloj y siempre sacaremos partido de realizar nuestras acciones más rápido que el enemigo, sobre todo al extraer mineral y construir equipo.

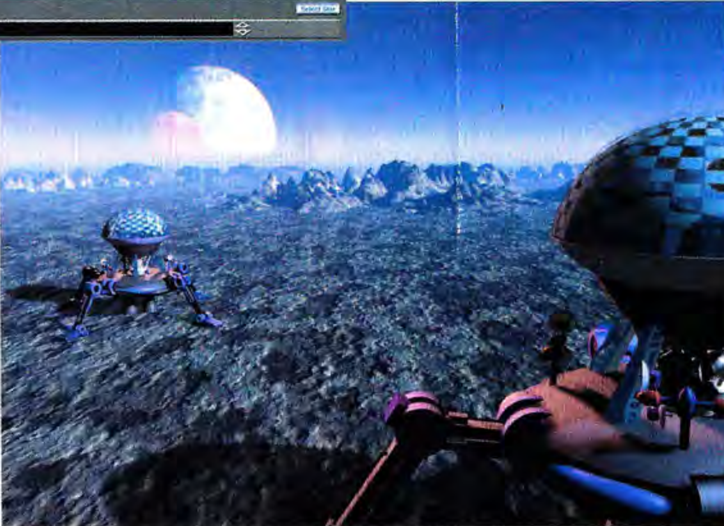
Unidades y vehículos

Hay una gran cantidad de unidades, vehículos y estructuras. Desde una "guardería" donde se cuida a los bebés, hasta enormes y complejos centros de mando, pasando por un buen montón de estructuras mineras. Los vehículos son muy distintos y cada uno de ellos tiene un número de funciones a desempeñar según las circunstancias. Como he mencionado antes el manejo incluso en el combate es distinto, teniendo que elegir los objetivos de forma individualizada. De esta forma las unidades siempre dispararán contra los objetivos prioritarios que les hayan sido designados, no contra las primeras unidades que aparezcan.

Una vez hayamos cumplido la misión encomendada, un recuadro de diálogo aparecerá ante nosotros informando de lo bien o mal que lo hayamos hecho.

Opciones de juego

Hay una gran cantidad de opciones de juego, desde una tutorial bastante buena, donde aprenderemos a construir estructuras, a localizar yacimientos mineros, a cargar y descargar las unidades tanto de material minero como de tropas, y a utilizarlas en combate real, hasta las opciones de multijuego, que como viene siendo habitual en Sierra son cada día más completas. Podremos elegir incluso el tipo de red y protocolo de transmisión; TCP/IP, IPX, módem contra módem, por cable serie, o a través de Internet nos conec-





Precio: 5.975
Requerimientos: 486 DX2 66, 8 MB de RAM, SVGA, CD ROM 2X, ratón, Windows 95, tarjeta de sonido compatible
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel





Algunas misiones van contra reloj y siempre sacaremos partido de realizar nuestras acciones más rápido que el enemigo









El truco es...

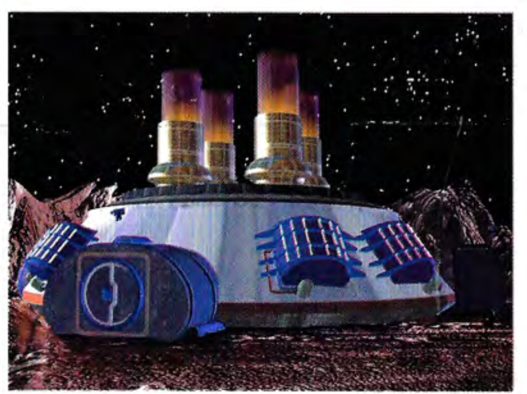
Destruir persiguiendo a los cargueros enemigos, sin materiales ni minerales no podrán construir más ni poder mantener el coste más unidades y fábricas. Intentar atacar siempre por lo menos tres a uno. Salvar la partida antes de cada ataque.



taremos a Sierra Net, donde podremos jugar contra otros jugadores mediante este magnífico medio creado por Sierra. Aquí se puede pedir información y actualizaciones de productos.

Conclusión

Aunque es un programa muy parecido a los últimos estándares que todas las compañías van sacando a la luz en un interminable proceso de clonación, Outpost 2 se presenta con un enfoque mucho más sutil aportando sin duda una perspectiva nuevo a algo hoy por hoy bastante desenfocado. Un programa que entretiene ya sólo por la cantidad de objetivos a cumplir



y por el enorme tiempo que transcurre mientras se realizan.

Es digno de mención la jugabilidad del programa y sus enormes posibilidades de entretenimiento, avalado todo por Sierra, cuya aparición es siempre sinónimo de calidad.

Calificación

Outpost 2

Pros: La historia es original y está muy bien montada, las posibilidades de juego muy amplias, al poder jugar en modo multijugador e incluso en la propia red de Sierra. Un abanico enorme de opciones en el juego y recursos con los que contar (desgraciadamente los mismos o menos que el enemigo) Buena banda sonora y efectos digitales.

Contras: Los gráficos del terreno están muy bien, pero las estructuras y máquinas resaltan por su calidad inferior. El nivel de dificultad es muy alto. Aunque se puede variar la velocidad de juego, el programa se torna a veces un poco lento.

Soldados de seis caras

Dragon Dice

Probablemente sólo los aficionados a este juego que TSR editó como contraataque al Magic de Wizards of the Coast, esperaban con impaciencia el lanzamiento de este título de Interplay, ya que al igual que Magic, presenta cierta dificultad de comprensión.

Sin embargo, a pesar de que Dragon Dice pretendió en su día equipararse a Magic, pronto quedó claro que no sólo se quedaría muy por debajo, sino que sería un estrepitoso fracaso. Quizá ahora que Wizards of the Coast ha comprado TSR, oportunidad que se ha presentado dada la precaria situación económica del gran monstruo del rol, la línea de productos Dragon Dice desaparezca para siempre.

Al igual que Magic, Dragon Dice se juega con elementos únicos y distintos de los demás, pero en lugar de cartas, se trata de dados. Cada uno representa un tipo de ejército, y según la tirada efectuada y la cara que quede hacia arriba, la acción posible será una u otra. Como en Magic, existen dados raros, y también una cierta compra compulsiva de más dados para tener más posibilidades de ganar, aunque no de una forma tan exagerada ni con precios tan locos como ocurre con Magic.

En cualquier caso, no es misión nuestra explicar la mecánica de Dragon Dice, como no lo fue en su día hacer lo propio con Magic, sino simplemente reflejar si la versión de ordenador se mantiene fiel a los principios del juego de dados o no, su calidad, y oferta del programa.

Licencia artística

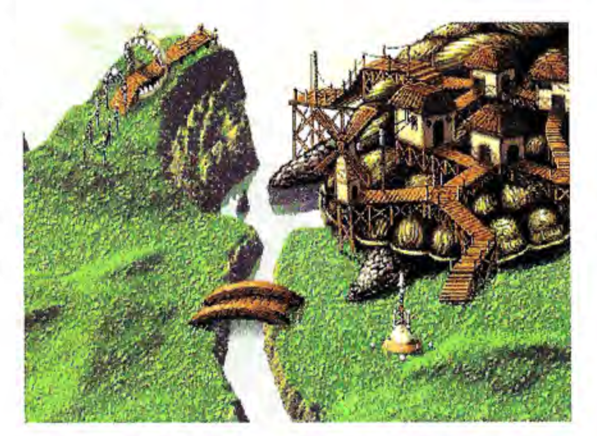
Con Dragon Dice sucede exactamente como con Magic: no hay que esperar grandes animaciones ni un impresionante despliegue visual o sonoro, ya que se ha pretendido única y exclusivamente trasladar el juego de dados al ordenador de una forma lo más cómoda posible para el que ya juega a Dragon Dice. Aunque coloridos, los gráficos son bastante corrientes, y aunque los dados se representan gráficamente, para resultar algo más agradables a la vista se han querido reflejar con figuras de las criaturas que en teoría representan, existiendo siempre la opción de ver el dado y girarlo en 3D para examinar sus caras. En este punto es necesario aclarar que la información relativa al significado de los símbolos de los dados, no está disponible en el juego, sino en el manual.

Dragon Dice ofrece cuatro modos de juego: tres para un solo jugador y uno multijugador en el que pueden participar hasta cuatro personas utilizando los sistemas convencionales. En el caso de un jugador, se puede participar en una partida sencilla, un torneo o una campaña. Estos dos últimos están basados en el juego simple y su repetición, hilada en el caso de la campaña por una sencilla historia que enlaza las partidas.

En busca de la victoria

Cada escenario de juego presenta varios territorios a conquistar, el territorio natal de cada uno de los jugadores, una torre de magia y la caverna de los dragones. Además de defender el territorio propio, donde se pueden en un momento dado, rescatar dados vencidos, para conseguir dominar los territorios en liza es necesario realizar sucesivas maniobras hasta alcanzar la octava cara del dado del territorio. El primero en conseguir dos territorios aparte del propio, gana la partida, y esto se cumple en todos los modos de juego.

Cuando se posee un territorio, los dados en él situados pueden dedicarse a la magia, lo que da acceso a un extenso panel de hechizos cuya máxima expresión son los dragones de diferentes colores que se pueden mover entre territorios. Para consultar la lista de hechizos y realizar cálculos hipotéticos sobre los mismos,







Precio: 6.990
Requerimientos: 486/66 MHz, 16 MB de RAM, 40 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin



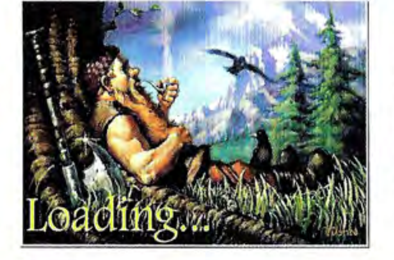
se puede acceder en todo momento a la torre de magia. En el caso de los dragones, se puede echar un vistazo a la caverna para conocer los que hay disponibles.

Para los no iniciados en Dragon Dice el juego de ordenador resulta poco menos que imposible de comprender, y aunque cualquiera logrará hacerse rápidamente con la mecánica del juego, seguirá sin entender el porqué de muchas de las cosas que suceden salvo un previo estudio de las reglas del juego original, resumidas someramente en el manual proporcionando una base bastante sencilla de lo que puede llegar a ser en realidad Dragon Dice.



La traslación del juego original al ordenador es bastante fidedigna, aunque se han tomado varias licencias artísticas a la hora de representarlo visualmente para lograr un aspecto más agradable. A pesar de ello, no hay que olvidar que bajo cada elfo, goblin o enano, hay en realidad un dado, cosa que queda perfectamente patente cuando se realiza la tirada.

Existe siempre la opción de ver el dado y girarlo en 3D para examinar sus caras



Es una lástima que Dragon Dice, ya complejo de por sí, esté en inglés, lo que sin duda encontrará cierta reluctancia por parte del jugador medio a la hora de plantearse adquirirlo y jugarlo. Aunque el juego está bien y resulta entretenido, y además al jugador de Dragon Dice le servirá como magnífico entrenamiento para afrontar después situaciones similares sobre una mesa, no cabe duda que resulta duro para cualquiera, situación que se ve empeorada en algunos sistemas por la presencia de inexplicables errores aleatorios que siempre terminan devolviendo al jugador a Windows 95.

El truco es...

Haz siempre que puedas maniobras para conseguir el terreno. Cuando puedas dedicar una tropa únicamente a lanzar magia, no malgastes energías y sigue tirando hasta que puedas invocar un dragón, que puede ser la clave para conquistar el terreno más difícil.

Calificación

Dragon Dice

Pros: Una conversión bastante fiel del juego de dados con bonitas ilustraciones para la carga de niveles. Un entrenamiento perfecto para el juego original. La banda sonora es muy curiosa.
Contras: Existen errores aleatorios en algunas configuraciones. El juego está en inglés. Resulta algo duro para el que no conozca el juego de dados, obligándole a aprender bastantes cosas de los dados.

La nueva Rusia

Counter Action

Quizá por primera vez en estos tiempos llega al mercado internacional un juego de manufactura soviética. Desde el Tetris no había habido ninguno conocido, y parece que los recientes acontecimientos históricos en Rusia han abierto muchas fronteras.

A pesar de su manufactura soviética, que podría producir cierta esperanza de originalidad, Counter Action plantea conflictos de la Segunda Guerra Mundial entre nazis y soviéticos, quizá cerrando de alguna forma este pasado histórico que tantas veces se ha reproducido en el ordenador.

Counter Action es evidentemente un juego de estrategia, en tiempo real para más señas, pero que difiere ligeramente del prototipo al que acostumbra el género últimamente, alejándose de aspectos como la gestión de recursos o la construcción de estructuras. La loable investigación histórica del equipo de diseño, lleva al juego todas las unidades de la época, los escenarios, y algunas desconocidas batallas, todo ello entramado en una concatenación de misiones que no siempre hay que ganar para poder pasar a la siguiente.

En cualquiera de ellas, al comenzar se establecen unos objetivos a cumplir, a veces con un límite de tiempo, otras empleando un determinado evento como tope antes del que se debe completar el objetivo, y las más con el mero fin de terminar con el enemigo o tomar y custodiar ciertas posiciones estratégicas. Incluso se pide en determinados momentos la captura de una unidad en concreto para su estudio y posterior clonación con mejoras.

El desequilibrio ideal

Con una vista de pájaro, sin especiales pretensiones gráficas aunque en alta resolución, bastante similar al aspecto visual de un wargame por turnos pero más detallada, una de las cosas que más llama la atención es el inexistente paralelismo entre las misiones soviéticas y las nazis. Jugar una campaña no tiene nada que ver con jugar la otra, sin que ello impida que en ocasiones haya ciertos cruces. En realidad, el único paralelismo se produce en el tiempo y en algunos lugares, pero la superioridad de uno u otro bando en determinadas misiones evidencia una intención realista en desfavor del equilibrio, tal y como sucede muchas veces en las guerras.

En Counter Action se pueden seleccionar cuantas unidades se quiera al mismo tiempo, pero es necesario planificar bien las que se agrupan, ya que un pelotón de soldados es completamente inútil contra un tanque, y sin embargo un howitzer atacado por la retaguardia con unas cuantas unidades de infantería, lo pasará bastante mal.



Especialización en campaña

El control de unidades tiene dos aspectos interesantes: la existencia de munición, lo que obliga a pensárselo dos veces antes de disparar como un loco, y el que se puedan acelerar los disparos con repetidas pulsaciones del ratón sobre el objetivo. Esto último puede ser una ventaja en un momento dado, pero también puede distraer la atención de otro foco de combate.

Aunque no existe la casi inevitable neblina de guerra, cada unidad tiene un determinado rango de visibilidad, por lo que no es posible avistar al enemigo hasta que se está a una cierta distancia del mismo. A tal efecto de exploración y localización de unidades enemigas, se puede utilizar unidades específicas que juegan con ciertas ventajas sobre otras en este aspecto. El nivel de especialización de algunas unidades obliga a protegerlas por encima de todo, ya que determinados tanques son blancos ideales para algunos de sus homónimos, pero al mismo tiempo poseen flaquezas que podrían suponer su destrucción inmediata a manos de una buena táctica envolvente.

Acción/reacción

Pensando en todos los detalles, el diseño ha incluido camiones de transporte. En los primeros estadios de la campaña, sólo desplazan contingentes de infantería de un lugar a otro, pero a medida que la investigación de los científicos avanza con el tiempo histórico –fuera del control del jugador–, habrá un nuevo camión

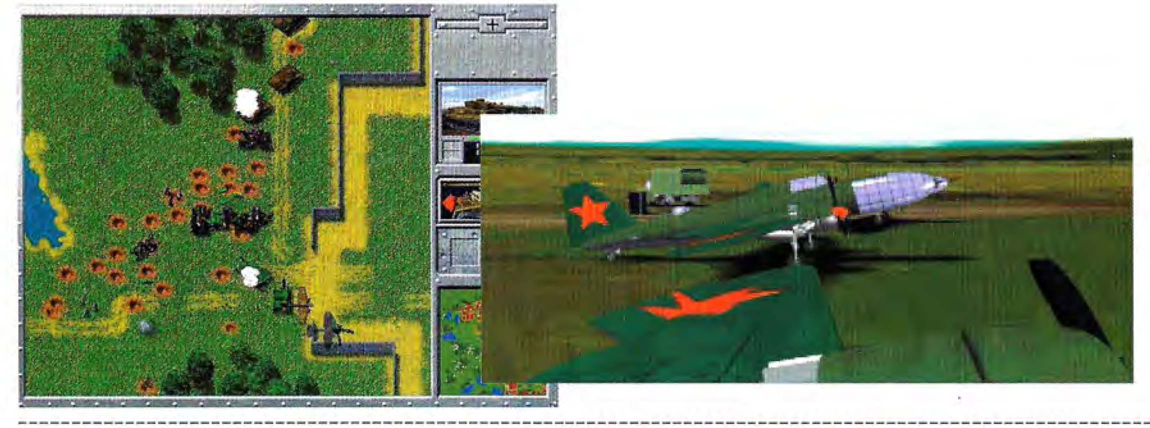








Precio: sin determinar
Requerimientos: 486 DX2-66Mhz, 8Mb de RAM, MS-DOS 5.0 ó Windows 95, SVGA, 13 Mb de disco duro libre, ratón, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: 1
Editor: Nashi Igry/ Mindscape
Distribuidor: Proein



En Counter Action se pueden seleccionar cuantas unidades se quiera al mismo tiempo

armado disponible. Lo mismo sucederá con nuevos tanques y armas, que de esta forma dejan patente la esencia del juego: el principio de acción/reacción.

Cuando los nazis desarrollaban una determinada tecnología y los rusos la encontraban en combate, se apresuraban a capturar una unidad intacta para poder copiarla y si era posible, mejorarla. Lo mismo ocurría en el caso contrario, y cada batalla que se libra en el juego es una reacción contra una acción del enemigo, bien sea para recuperar o conquistar posiciones, bien sea para obtener un







El truco es...

Estudia bien las características de cada unidad en el manual y aprovéchalas de forma eficaz teniendo en cuenta sus posibilidades y la cantidad de munición disponible en cada escenario.

arma nueva. En el caso de los nazis, el objetivo era alcanzar Moscú, mientras que los rusos se desvivían por llevar a sus enemigos a la frontera. Los nazis no estaban acostumbrados al rigor de la climatología y orografía soviéticas, mientras que los rusos en cierta forma, contaban con la ventaja de jugar en casa, lo que permitió que refuerzos y suministros llegasen con mayor rapidez allí donde fuere necesario. No hay que olvidar que Napo- león tuvo que desistir por estos mismos motivos, y





aunque los nazis iban más preparados, les ocurrió algo parecido.

Counter Action es un juego que sin los convencionalismos que parecen ya inherentes al género de la estrategia en tiempo real, logra provocar en el jugador ese gusanillo especial que le hace jugar una misión tras otra hasta el final. El sistema de inteligencia artificial, al ser totalmente nuevo y estar bien diseñado, carece de muchos de los defectos de que adolecen otras producciones que ya en serie, inundan el mercado. Aunque no haya unos gráficos espectaculares, ni elevaciones del terreno –sí que existe la posibilidad de esconderse tras árboles y/o edificios–, el diseño visual del juego y su interfaz cumplen su función a la perfección, con una sencillez y simplicidad impecables que



demuestran una vez más que lo importante es la jugabilidad y la calidad de diseño, y no un espectacular despliegue tecnológico con el único fin de lucirse.

Calificación

Counter Action

Pros: El diseño de Counter Action, alejado de los convencionalismos impuestos por los prototipos del género, resulta muy atractivo por ser diferente y original. En este juego, las tácticas y la estrategia tienen una dimensión real, y no ficticia como en otros. Está traducido al castellano.
Contras: El aspecto gráfico y el diseño de los escenarios podrían haber estado bastante más cuidados, incluyendo elevaciones del terreno y otras características similares. No hay soporte para modo multijugador.

El cosquilleo de las burbujas

Bust a Move 2

Einstein siempre pensó que la simplicidad dominaba los mayores misterios de la ciencia, que los grandes problemas tenían soluciones simples pero difíciles de encontrar. Y es aquí, en este reino de simplicidad dificultosa -que no de simpleza-, en donde encontramos entes tan frágiles como las burbujas. . .

Precio: 4.990
Requerimientos: 486/66MHz, 8 MB de RAM, 20 Mb de disco duro libre; Windows 95 o MS-DOS 5.0., CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center

Voy a ser claro para que tengas una mejor idea del problema al cual te enfrentarás jugando con Bust a Move. El pasatiempo consiste en un cañón situado en la parte inferior de la pantalla de juego, que se acciona mediante el uso de las teclas de dirección, bien hacia la izquierda, bien hacia la derecha, en un ángulo de giro que se aproxima a los ciento ochenta grados y está concebido en 2D. El espacio de juego se encuentra delimitado por un cuadrilátero en posición vertical, en cuya parte superior se encuentran estacionadas distintas clases de burbujas con diferentes colores. El cañón tiene un depósito en donde se guardan burbujas con idénticos colores a las que se encuentran cerca del techo.

A medida que vas disparando, aparece nueva munición en el arma, dispuesta a ser lanzada, y dependiendo del color que tenga la burbuja que liberes, tendrás que disparar hacia uno u otro lado, bien haciendo que rebote en la pared, o bien llevándola directamente hasta que se tope con el techo, –si está despejado–, o con otras burbujas. Cuando pierdes una partida por haber tocado alguna burbuja el "suelo", ya que a veces es difícil apuntar y acertar el disparo, el programa te ayudará lanzando desde el cañón unos pequeños puntitos de colores que dibujan, sobre el escenario, la trayectoria y los rebotes en las paredes –cuando los haya– de la esfera que vas a lanzar, permitiéndote situar tu pompa con la máxima precisión.

Al grano

Como la mecánica del juego hace descender el techo de forma paulatina, tendrás que ir eliminando burbujas hasta dejar el habitáculo vacío antes que te aplasten. ¿Cómo se hace? Pues el proceso es aparentemente sencillo cuando tienes en el cañón burbujas de los mismos colores que las del techo, puesto que cuando coinciden tres iguales rozándose, desaparecerán ellas y cuantas haya a su alrededor si la última lanzada hace de puente. Por ejemplo: tienes dos burbujas azules a tu izquierda y tres a la derecha pero con un espacio en blanco, suficiente para alojar una esfera, que las separa. ¿Porqué las tres de la derecha no explotan? Pues porque ya estaban puestas al comenzar la partida y el conjunto de cinco burbujas azules explotará cuando una sexta haga de puente, de unión, de "contacto" entre unas y otras. Sin embargo si tú lanzas tres burbujas seguidas y ser rozan entre ellas, explotarán.



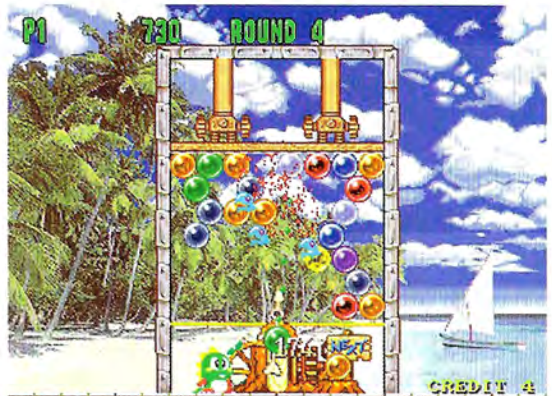


Las esferas son el sustento de lo que se encuentre bajo ellas. Así, si puedes hacer llegar una bola roja a una fila de diez bolas rojas bajo la cual se encuentra todo un caleidoscopio de esferas, al explotar las rojas por añadírsele una del mismo color disparada desde el cañón, todo se vendrá abajo, caerá, y es probable que la pantalla quede limpia y venzas. Debes tener en cuenta que a veces, las pantallas no están limpias y contienen diversas clases de obstáculos que dificultarán tu labor a medida que vayas superando los distintos niveles.

El editor

Además de los varios tipos de juego existentes, que consisten en presentar batalla contra el ordenador en un mano a mano a pantalla partida, o hacerlo contra otro jugador humano a través de distintas conexiones entre máquinas, tendrás también la oportunidad de jugar lo que podríamos llamar "solitarios" que pueden llegar a ser extremada-







Tendrás que ir eliminando burbujas hasta dejar el habitáculo vacio antes que te aplasten

mente difíciles en tanto en cuanto elijas uno de los tres niveles de dificultad existentes, y aún siendo el nivel más fácil, cuando hayas superado varias pruebas.



El truco es...

Cuando veas que tendrás que disparar más de tres burbujas seguidas del mismo color, no las juntes pues luego te sobrará alguna. Empareja dos, y deja otra cerca para que una tercera o una cuarta colocada entre los dos grupos, haga desaparecer las pompas del mismo color en su totalidad.



En cuanto al editor que se suministra con el juego, permite crear tus propios retos con los que desafiar a tus contrincantes. Es sumamente sencillo y sirve para ir colocando burbujas estáticas en un espacio desnudo. Al poco tiempo tendrás una pantalla de juego completamente operativa. En fin, ¿juegos simples para mentes simples? Atrévete con él y luego me cuentas... si es que –por supuesto– tus nervios aún están operativos.





Calificación

Bust a Move 2

Pros: Sencillo interfaz, clara visualización del juego en pantalla, fácil mecánica y difícil resolución de los puzzles. La música es excelente y muy divertida.

Contras: Salvo los retos intelectuales, poco te sorprenderá a lo largo del juego. Eso sí, no deja de resultar curioso que sea lanzado casi a la vez que Puzzle Bobble, de idéntica filosofía.

Entretenimientos de verdad

The Puzzle Collection

Continuando la colección cuyo nombre genérico es Microsoft Entertainment Pack, este título incluye diez entretenimientos para Windows 95 que llenarán largos ratos de ocio, y que han sido ingeniados por Alexander Pajitnov, el creador del mítico Tetris.

The Puzzle Collection es un compendio de diez juegos totalmente nuevos, bastante ingeniosos en su mayoría, que sin grandes pretensiones de resultar especialmente espectaculares, son capaces de atrapar al jugador durante horas. Dada su cantidad, expondremos brevemente cada uno de ellos para que puedas conocer su mecánica básica y vislumbres el entretenimiento que te aguarda si los juegas.

Fringer

Al principio una sola cuerda, después varias más, están anudadas en una trama hexagonal. Moviendo el cursor, el objetivo de este juego es deshacer los nudos. Cada cierto tiempo, una barra deslizante baja por la pantalla desplazando los nudos hacia abajo. Si un nudo alcanza la parte inferior de la pantalla, pierdes el juego.

Finty Flush

En la mitad superior de la pantalla van apareciendo columnas de cuatro cuadrados que pueden estar o no, llenos de bolas de un solo color (entre 1 y 4). En la parte inferior hay cuatro cuadrados de 4x4 vacíos que se pueden rotar. El jugador debe seleccionar uno y volcar sobre él una columna de la parte superior, de forma que tras utilizar un número dado de columnas, el cuadrado quede lleno de bolas de un mismo color.

Mixed Genetics

Este curioso juego propone jugar con la ingeniería genética. Seleccionando tres criaturas mutadas, hay que generar combinándolas (importa el orden) una nueva que contribuya a obtener, también en combinación con otras, una criatura pura. Por ejemplo, en el primer nivel aparecen elefantes con algunas partes de su cuerpo procedentes de un cangrejo, y cangrejos con partes de elefante. Hay que obtener un número determinado de elefantes y cangrejos puros.

Rat Poker

Los ratones se han vuelto locos en la ratonera. Quieren salir de ella, pero sólo pueden hacerlo en grupos con un mínimo de tres ratones del mismo color. El jugador dispone de unas trampas para atrapar a uno o más ratones mientras los demás desfilan por el circuito de plataformas y escaleras, y puede intercalar a su presa en la fila en el momento que quiera, ordenando así la secuencia de colores.

Lineup

Un enorme tablero para llenar de bolas de colores que aparecen en formaciones tipo Tetris. El objetivo es conseguir líneas horizontales o verticales de bolas, con lo que todas las piezas que formen parte de la línea, desaparecerán. No importa el color de las bolas de la línea, sino que ésta sea recta. Una dura prueba de habilidad y visión geométrica.

Jewel Chase

Con sencillos gráficos, el jugador se convertirá en un ladrón al que le ha salido competencia. Luchando contra la máquina, el objetivo es conseguir cuantos puntos se pueda cogiendo dinero y joyas, y salir el primero de la pantalla. No se puede salir mientras no se hayan cogido todos los objetos. El escenario está compuesto por cuadrados de colores de forma que resulta imposible pasar de un color a otro excepto cuando un cuadrado es de color mixto, permitiendo el intercambio entre baldosas de diferente color.

Color Collision

Este juego de habilidad exige velocidad y destreza. Un abanico de color se moverá por la pantalla, en la que habrá soles también de colores. Si el abanico toca un sol de su mismo color, éste cambiará de apariencia o desaparece-

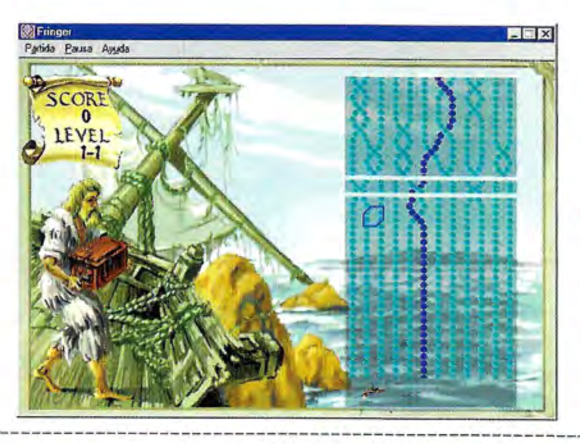






Precio: 4.990
Requerimientos: 486/66 MHz., 8 Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe





Un compendio de diez juegos totalmente nuevos y bastante ingeniosos en su gran mayoría

rá. Si toca uno de diferente color, aparecerá una línea coloreada horizontal o vertical de longitud variable, que dificultará el movimiento del abanico por la pantalla. Al igual que los soles, las líneas se eliminan cuando el abanico es de su color.

Charmer

Unas cestas con serpientes, diferentes flautas, y las tapas de las cestas colocadas en un nivel superior a ellas, son los elementos de este juego. El objetivo es conseguir que la cesta donde se oculta cada serpiente conste sólo de una base pegada al suelo, sin niveles adicionales. Para lograrlo, se ha de tocar la flauta bajo la serpiente de forma que ésta suba. Cuando toque con la cabeza la tapa de la cesta, desaparecerá un nivel de la zona inferior. A veces las tapas caen solas y hay que estar atento para que no toque la cesta, ya que en tal caso se pierde una vida.



Spring Weekend

Siguiendo un gráfico modelo, el jugador debe colocar una serie de piezas de forma que su orden coincida con el del modelo. Cuando se pulsa sobre una pieza, las de su alrededor giran en uno u otro sentido dependiendo del botón del ratón pulsado. Hay un límite de movimientos para conseguir la réplica del original.



Muddled Casino

En este juego hay que colocar una serie de cartas en un orden determinado, sacándolas del tablero por la casilla inferior derecha en ese mismo orden. El problema es que no hay forma de mover una única carta por el tablero, sino que como mínimo se mueven siempre dos a la vez. Hay que obtener una disposición adecuada de las cartas en el tablero para poder sacarlas todas en el orden deseado.



Casi todos los juegos se basan prácticamente en combinaciones de formas y colores, y cuentan con una extensa ayuda en pantalla –en castellano– que no sólo explica las reglas sino que ofrece consejos. Si bien no puede equipararse la oferta de este título con la de juegos únicos que ofrecen una campaña, una aventura, o múltiples niveles de acción, The Puzzle Collection es soberbiamente superior a las invenciones de Indiana Jones y sus Aventuras de Despacho o Yoda Stories, poseyendo más variedad, cantidad y calidad. Un nuevo acierto de la deslumbrante mente de Alexander Pajitnov.

El truco es...

Asegúrate de aprender bien la mecánica de cada juego antes de empezar con él. Cuando arranques uno, obtendrás unas breves instrucciones en pantalla, pero puedes acceder a una ayuda mucho más extensa. En el juego Jewel Chase, es preferible esperar junto a la puerta a que el otro ladrón coja el último objeto, que perder la partida por intentarlo.

Calificación

The Puzzle Collection



Pros: Este compendio de juegos es ingenioso y entretenido, y lo que es mejor, original, algo que se puede decir de muy pocos de su categoría.
Contras: Algunos de los juegos, como el Fringer o el Muddled Casino, tienen unas reglas un poco duras de asimilar al principio.

Pase por la casilla de salida

Monopoly

Los juegos de mesa que llegan al ordenador procedentes de importantes licencias, no suelen dañar el prestigio de la versión de tablero, pues los licenciatarios no permiten que su calidad deje lugar a duda alguna.

Monopoly no es excepción a lo anterior, y para ello están detrás de él los nombres de dos grandes productoras de juegos de ordenador como son Westwood y Hasbro Interactive. Respetando el juego de tablero al máximo, el equipo de diseño ha querido sin embargo implementar ciertas características únicas que lejos de enriquecer el juego o animarlo, resultan molestas, aunque por fortuna se pueden desactivar en el menú.

Se trata de las animaciones, efectos de sonido y música que en todo momento, para la cosa más nimia, interrumpen la dinámica del juego bloqueando completamente el sistema hasta que terminan, lo que hace imprescindible desactivar, si no todas estas opciones, sí las animaciones y los efectos de sonido para poder estar cinco minutos seguidos delante del juego.

Posiblemente no haga falta explicar a nadie qué es el Monopoly o cómo se juega, por ser uno de los más clásicos juegos de tablero para familia y amigos desde hace varias décadas. Definido como el juego de las operaciones inmobiliarias, Monopoly pone a disposición del jugador una serie de terrenos en ciertas calles representativas de Madrid que se pueden adquirir y agrupar por colores para edificar en ellos. Cuando otro jugador cae en propiedad ajena, debe pagar un alquiler, y si está construida, éste sube mucho más. Con estas premisas básicas, da comienzo un juego de poder y negocios inmobiliarios cuyo fin es competir hasta llevar a la quiebra a los demás jugadores.

Inteligencia adaptable

La traslación al ordenador de todo esto es un calco del juego de tablero, con algunas irritantes innovaciones, como se ha explicado antes. En cualquier caso, el que Monopoly fuese a existir para el ordenador, planteaba dudas acerca de cómo se contemplarían y llevarían a cabo determinados aspectos del juego, como las subastas, proposiciones comerciales de intercambio y compraventa, o los inevitables créditos y préstamos.

Bien, pues casi todo ello existe gracias a un sistema de inteligencia artificial con parámetros que se pueden ajustar para crear diferentes personajes virtuales con los que enfrentarse. Aunque el juego incluye diez de ellos, ofreciendo así diversos niveles de dificultad, se pueden crear nuevos oponentes alterando ciertos valores que hacen amplias las opciones de juego. No sólo se puede jugar contra el ordenador, sin embargo, sino que en la misma máquina pueden jugar más personas puesto que es un juego de turnos, o bien se puede conectar a Westwood.chat para jugar a través de Internet.

Dudas razonables

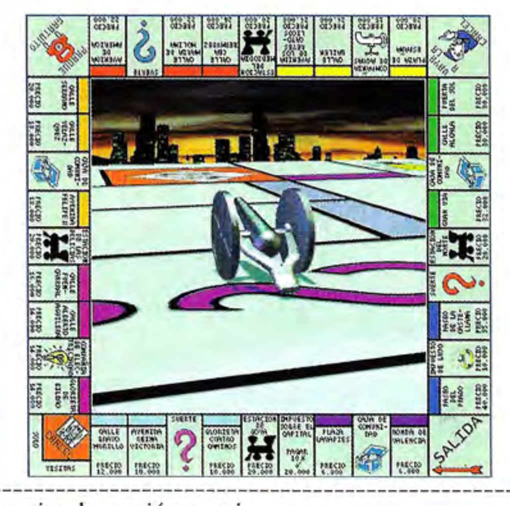
El sistema de inteligencia artificial, junto con una larga lista de opciones de juego que incluyen incluso la posibilidad de hacer trampas, permite ajustar el juego a la medida de cada uno, con reglas originales o algunos añadidos. Parece de todas maneras, sin ánimo de ofender a nadie, que la cosa más tonta como puede ser la tirada de dados está amañada en cierta forma, ya que resulta difícil creer que la suerte acompañe siempre a un jugador controlado por el ordenador. En siete de diez partidas –humano contra máquina–, tras unas cuantas vueltas al tablero, el jugador robótico –como lo llama el programa– contaba con más del doble de propiedades que el humano, habiendo comprado todas aquellas casillas en las que se había caído. Así mismo, cada vez que en la bolsa común que se recoge en el parque gratuito había una sustanciosa cantidad de dinero, el jugador robótico caía inexplicablemente en ella, consiguiendo una cifra importante que le permitía crearse un cómodo colchón económico.

En cuanto a los intercambios y compraventa de propiedades, da la impresión también de que hay que hacer lo que el ordenador quiera, al menos en función del oponente seleccionado. Mientras que uno "es tonto" hasta límites incomprensibles y resulta casi im-





Precio: 5.990
Requerimientos: 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA,Windows 95, Tarjeta de Sonido, Ratón
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Westwood/Hasbro
Distribuidor: Electronic Arts

posible negociar con él, otros no dejan tranquilo al jugador con tanta oferta. Con una opción de programa, se puede forzar a la máquina a que haga propuestas, resultando a veces difíciles de contraofertar. Todo siempre dependiendo del nivel de inteligencia del oponente, pero curiosamente las propuestas sólo se producen antes de que todas las casillas sean propiedad de alguien, siendo más raras después.

Posible casualidad

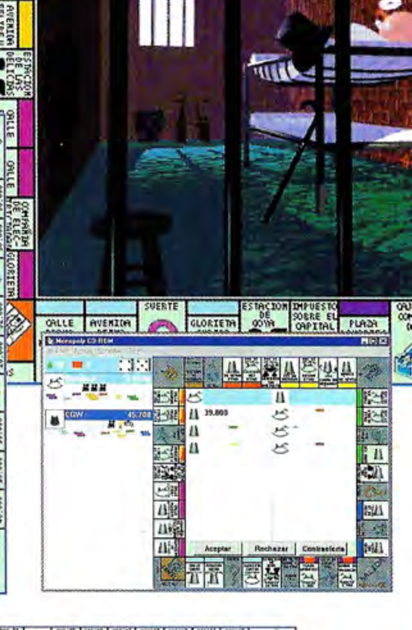
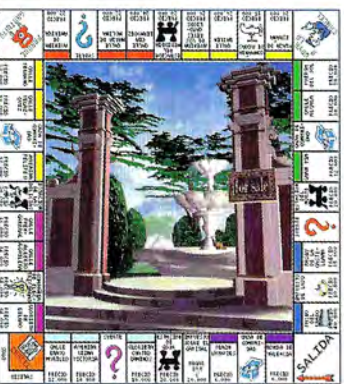
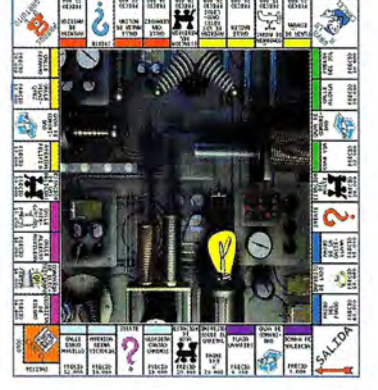
Pero en el modo multijugador, con oponentes sólo humanos, todo esto desaparece para dar paso a la inteligencia de verdad, y el ordenador se convierte entonces en un simple instrumento como lo es el tablero de cartón sobre la mesa. Es en este modo cuando Monopoly resulta más divertido, se gane o se pierda, ya que no hay lugar a pensar que el ordenador podría jugar con ventaja.

El truco es...

Monopoly no tiene ningún truco especial. Simplemente recordar que existe una opción para hacer trampas, que se pueden forzar determinados comportamientos del jugador robótico, y que evidentemente las propiedades más caras ingresan alquileres más altos.

Monopoly, adaptado al castellano a todos los niveles posibles, es una buena oferta multijugador pero extrañamente casuística para competir contra la máquina. No sabríamos decir con certeza que el ordenador haga trampas de alguna forma sin estar activa la opción pertinente, por lo que nos limitamos a constatar la experiencia de haber jugado diez partidas completas –de las que ganamos tres, desistimos en cuatro y perdimos otras tres–. No creemos demasiado en las casualidades, pero puesto que el programa se comporta de forma distinta dependiendo del oponente seleccionado, ahí queda la duda de la legalidad y legitimidad del jugador robótico. Lo que es verdaderamente indiscutible son las reiteradas coincidencias de los dados en favor de la máquina, con lo que la palabra "suerte" parece quedar resignada sólo para el mazo de cartas.



Calificación

Monopoly

Pros: La conversión del juego de tablero contempla casi toda la libertad que se puede tener sobre la mesa, y la adaptación al castellano tanto en gráficos como texto, es muy buena.

Contras: Las animaciones, música y efectos de sonido rompen la dinámica del juego y resultan bastante irritantes. Existen dudas sobre la posible parcialidad del programa.

¡Más oxígeno!

Formula 1

Envolvente, veraz, vertiginoso y arriesgado es el mundo que se nos ofrece en bandeja... o mejor dicho, en MMX y NO es un simulador, sino un arcade. Tiene buena pinta, pero veamos si da de sí todo lo que se espera.

Yendo al grano, la verdad es que el juego no tiene mucho misterio: eliges el circuito, el modo de competición, la dificultad, los arreglos que quieras efectuar en el coche y poco más, para ponerte a conducir como un cosaco por las pistas de circuitos en los cuales no tienes que hacer casi nada, tan sólo girar los mandos que se correspondan con la dirección de las ruedas y vigilar que no se salga el coche fuera de la pista. Esto es muy elemental, pero es cierto. ¿Qué queda entonces? Dos cosas: tu destreza a la hora de pilotar esas máquinas y la calidad del juego, que intentará acercarse lo máximo posible a la realidad.

¿Buenas o malas noticias?

Fórmula 1 representa el último avance en los juegos de carreras de coches por dos cuestiones principales: en el plano gráfico sobresale con una oferta más variada y de mayor calidad visual; en cuanto a lo referente a jugabilidad, exhibe un mejor comportamiento de los coches a la hora de conducir. Con "mejor", no quiero decir más fácil, sino más acorde con la realidad. Estas dos premisas no serían posibles sin la incursión en escena de un equipo bastante potente. Estamos hablando de un MMX, un Pentium 200, con tarjeta 3D –aunque el mínimo sea un Pentium 100–. Es posible que hoy no sean muy comunes, pero estos requisitos están siendo advertidos en juegos que se encuentran actualmente en fase de desarrollo o en la fase final de prelanzamiento, por lo que nos enfrentamos una vez más al sempiterno problema del avance de la informática.

Tenemos ante nuestras narices, de nuevo, la serpiente que se muerde la cola. Fórmula 1 no podría funcionar en un equipo menor que un Pentium 100 con la tarjeta 3D de 4 Mb, y si quieres verlo en su esplendor, necesitas un equipo más potente. Por otra parte los gráficos, el sonido (grabado desde el interior de la cabina del piloto), y el aspecto del juego en general es tan impresionante como puedas imaginar, pero esto tiene un precio, y es el que ponga tu distribuidor habitual de informática.

Sus elementos

Afortunadamente, el esfuerzo merece la pena, ya que podrás correr a través de sus diez y siete circuitos situados alrededor de todo el mundo. El nivel de detalle y la claridad y calidad de los gráficos que lo encarnan es importante, siguen la línea de evolución natural en este campo, pero no son abrumadores. Lo que sí sobrecoge es la fluidez con que se mueven en una máquina apropiada, y eso aporta un tanto por ciento con mucho peso a la calidad global del juego. Es importante reconocer que el elevado número de circuitos, con su intrincado diseño, no concurre en detrimento de la calidad de los mismos, como sucede en ocasiones, sino que deja el listón más bien alto para quienes intenten recoger el testigo.

En lo que a coches se refiere, no creo que muchos de nosotros tengamos oportunidad de pilotar uno de esos cañones en la realidad, pero es innegable que se puede aprehender su comportamiento observando carreras aunque sea en televisión. Pues bien, ese empuje de los motores, esa elevada aceleración o deceleración, los cortos movimientos producidos a causa de las vibraciones, y el comportamiento en general de las máquinas, responde a lo que –aún a riesgo de ser un tópi-







Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 Mb de RAM, Windows '95, Direct 3D & Native 3DFX, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Joystick. Tarjetas 3D de 4 Mb que soporta: 3DFX, Rendition Verite/3Dblaster, Matrox Mystique o 3D Labs Permedia
Nº de Jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronics Arts



Podrás correr a través de sus diez y siete circuitos repartidos por todo el mundo







co– podemos suponer que se siente a los mandos de un bólido.

En las carreras aparecen trece equipos y treinta y cinco pilotos –temporada de 1995–, entre los cuales podrás escoger para comenzar la carrera. Podrás competir en modo Arcade –con pocas complicaciones– o en modo Grand Prix con todo lo que ello supone. Cuando corras como "escalonada", deberás terminar la carrera por delante del coche marcado, con un objetivo final: vencer a un piloto de cada uno de los doce equipos restantes. Con la parrilla llena o en duelo, las dificultades son casi las mismas, puesto que a la satisfacción de ir adelantando coches se une la decepción de todos los que te llevan la delantera. En un duelo no hay estorbos, pero resulta más tenso correr ya que tú eres el cincuenta por ciento de los coches. Boxes, repostar, reparaciones... se ha intentado incluir hasta el más mínimo detalle. Quizá después de esto –si conduces–, cuando tomes tu coche para ir hacia algún sitio, notes como que le falta empuje...

El truco es...

No existen trucos como tales, sino consejos generalizados tales como el hecho de superar las curvas siempre por dentro, decelerar un poco antes de tomarlas, o sólo alcanzar la máxima velocidad cuando conduzcas sobre rectas. La experiencia y particularidades propias de los diferentes circuitos serán tu mejor consejera.

Calificación

Fórmula 1

Pros: Sin duda impresiona ver correr gráficos de una calidad tan excelente a ese ritmo delante de tus ojos. El comportamiento del coche es muy real, y dependiendo del nivel de dificultad de juego será más acorde con la velocidad que llevemos y las maniobras que hagamos en carrera. ¿Crees que diez y siete circuitos son suficientes? **Contras:** Aunque la mejora gráfica es evidente, no es menos cierto que sus especiales requisitos para el sistema son del todo prohibitivos, pese a la forzada evolución en el desarrollo de los juegos. Cuando este tipo de necesidades sean más comunes, el juego será popular, pero por ahora no puede serlo.

Una peligrosa espiral

WipEout 2097

Las pistas de prueba son la mejor manera de experimentar el verdadero rendimiento de un vehículo. En esta segunda parte de WipEout las mejoras son numerosas con respecto a su predecesor pero ¿qué precio debemos pagar por ello?

Como suele ocurrir cuando un título continúa la saga que creó con el primer producto, en WipEout la filosofía de juego es idéntica a la de la primera parte: vehículos que flotan a unos metros del suelo y se mueven como balsas en el aire, competirán entre sí para hacer valer sus prioridades. Impresas en el suelo de las pistas, se encuentran numerosas gratificaciones que podrás obtener simplemente con el acierto de pasar por encima: una mayor velocidad, armas, tiempo extra... Todo ello con tal de eliminar oponentes durante el transcurso de la carrera, la cual tiene lugar en uno de los seis circuitos de tu elección.

Los vehículos

Son una maravilla. El comportamiento y la inercia de sus movimientos se ajusta perfectamente a la velocidad y los giros que se efectúan durante la carrera, teniendo muy en cuenta el trazado de la pista. La velocidad de los coches varía a medida que vamos pasando por encima de las diferentes flechas que se encuentran dibujadas en el suelo, y su rendimiento es directamente proporcional a la velocidad y el trazado de la pista que corra.

Existen muchos cambios en los coches con respecto a la anterior entrega. Además del lógico pulido de superficies y una mejor y más trabajada elaboración de los detalles, podrás pilotarlos desde dentro de la cabina o desde fuera, en la clásica vista externa. Su diseño es más futurista, acorde con el aspecto general del propio juego, y las velocidades que alcanzan cuando vuelan por encima de dos flechas de dirección consecutivas, te hará temblar.

Los circuitos

Existen seis circuitos, al igual que ya ocurría en el WipEout original y los diversos trazados siguen la misma línea que los de su predecesor, si bien se advierte un incremento de la dificultad









en el diseño de las pistas a la hora de circular por ellas. El elemento principal para asegurar el éxito es el decidido control de la velocidad que deberás ejercitar en todo momento. Existen zonas de difícil conducción pero es en las curvas, sobre todo, en donde los errores se pagan muy caros. Los vehículos van armados, y esas armas podrás utilizarlas para destruir a tus contrincantes al igual que ellos para destrozarte a tí.

¿Los elementos arquitectónicos? Rectas, curvas, cuestas pronunciadas con exagerados peraltes en los giros, saltos al vacío hasta el tramo siguiente de la pista, túneles, atajos, bifurcaciones y un gran número de elementos ajenos a la carrera que campan por sus dominios (aves o ingenios voladores, por ejemplo), impregnando el juego de una gran sensación de realismo. ¡Una advertencia! Si no llegas a tiempo a las metas volantes para tener tiempo extra, tu máquina se autodestruirá.

Los gráficos

Son tan exclusivos en su más alta configuración, tan sumamente buenos, que necesitarás un Pentium 166 con una tarjeta aceleradora 3D (Native 3Dfx, 3D Labs Permedia, Videologic PowerVR, Rendition Verite 4 Mb, Matrox



Precio: 6.990
Requerimientos : Pentium 133 MHz con Tarjeta 3D Aceleradora, 16 Mb de RAM, Windows '95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts



wipEout XL

ESSENTIAL OPTIONS

RACE TYPE	TEAM	CLASS AND TRACK
ARCADE	FEISAR	TALON'S REACH

START

SELECT | OPTIONS | QUIT





Podrás utilizar las armas para destruir a tus contrincantes al igual que ellos para destrozarte a tí







El truco es...

Al no existir contacto físico del vehículo con el suelo, su agarre es menor que cuando llevas neumáticos, aunque también es más difícil chocar contra las vallas porque éstas intentan repeler el vehículo igual que lo hace el suelo. Una velocidad moderada, reconocer bien los circuitos y aprovechar las flechas del suelo al acelerar, serán las claves de nuestro éxito: corre sólo cuando sepas cómo es el trazado del tramo siguiente.

Mystique 4 Mb, ATI 3D Rage/Expression 4Mb) para que el juego funcione bien. No sé si merece la pena adquirir WipEout sin disponer de alguna de estas tarjetas, porque la diferencia entre tenerla o no, radica en jugar una verdadera maravilla o pasar el tiempo con algo mediocre, ya que gran parte del encanto de la nueva interpretación de WipEout son sus gráficos impecables y absolutamente espectaculares.



Para que puedas hacerte una idea de su calidad, las imágenes que se montaron para editar este artículo, constan de unos 400.000 polígonos por circuito y corren a 25 FPS. A todo ello se añaden efectos visuales especiales que aceleran la sensación de velocidad como por ejemplo los ocasionales destellos con forma de cometa que esquivan el vehículo cuando el motor alcanza su máxima potencia sobre la pista. ¿En cuatro palabras? Gran oferta, requisitos inalcanzables.

Calificación

WipEout 2097

Pros: Los gráficos son una maravilla y el comportamiento de los vehículos excepcional. Su música cañera acelera el espíritu e invita a correr. Es un juego muy adictivo y su sencillo interfaz proporciona un fácil manejo. **Contras:** No tiene muchos, –pocos coches entre otros–, pero el más importante no dejará que la mayoría de los usuarios puedan disfrutar el juego. Se trata de los altísimos requerimientos del sistema para sacarle todo el partido al juego: al menos un Pentium 166 y una tarjeta aceleradora 3D. Un verdadero problema porque la diferencia entre tener esta máquina o no, es abismal.

Entre bichos anda el juego

Banzai Bug!

Durante muchos meses previos al lanzamiento de este juego, la productora ha estado enviando un interminable goteo de materiales y notas a las redacciones de todo el mundo para crear grandes expectativas alrededor de él.

Hace un par de meses tuvimos oportunidad de comprobar al menos la originalidad de Banzai Bug, que dificulta enormemente su clasificación dentro de ninguna categoría habitual como plataformas o arcade. Con la edición completa en castellano (traducida y doblada), las dudas persisten, ya que quizá habría que plantearse una especie de simulación de vuelo combinada con puzzles, o mejor un arcade con puzzles, para poder definir este juego.

El protagonista de Banzai Bug –un dicharachero insecto– se llama igual que el juego, y su misión básica es acabar con el Exterminador, una malvada criatura que se dedica a colocar trampas mortales para los insectos en la casa que cohabitan. Recorriendo las diferentes dependencias del hogar, Banzai Bug tendrá que localizar y recoger todo lo necesario para construir una terrible máquina denominada el Apestador, que con suerte logrará desterrar al Exterminador para siempre.

Sin embargo su camino no va a ser precisamente de rosas, ya que el Exterminador ha plagado el edificio de mortales trampas y criaturas llamadas Robobichos, unas pelotas mecánicas que aniquilan insectos en un abrir y cerrar de ojos. Estos engendros deleznables se introducen incluso en los conductos de ventilación, donde también hay diminutos cañones que disparan una sustancia peligrosa. Por fortuna para Banzai Bug, no está indefenso y puede luchar contra todo esto, pero tanto esfuerzo le consume energía y debe recuperarla encontrando e ingiriendo alimentos.

Volar y escupir

Los objetivos de los casi veinte niveles del juego son muy variopintos, y abarcan desde la simple tarea de reunir comida, hasta encontrar la salida de un laberíntico conducto de ventilación, pasando por la recogida de cerillas guardadas en una caja que antes hay que abrir. Cada uno de los niveles tiene una introducción que mediante una animación, explica los siguientes pasos a seguir y desarrolla ligeramente la historia. Durante cualquiera de los niveles, se puede acceder a una ayuda en pantalla que ofrece detalles pormenorizados de las diversas posibilidades y solución de la fase en cuestión.

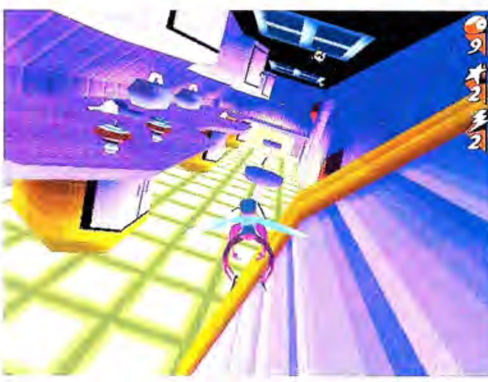
Controlar a Banzai Bug es igual de fácil o difícil, según se mire, que dirigir un avión. El espacio 3D de cada uno de los escenarios permite una total libertad de movimiento, con la única cortapisa que imponen los propios límites de la habitación o conducto representados y los obstáculos que en ellos se encuentren. Banzai tiene unos escudos para protegerse que puede renovar eliminando a algunos de sus enemigos. También dispone de disparos en forma de descargas o escupitajos, dependiendo de si ha cogido o no un determinado "power-up".

Tecnología azul

Si bien la tecnología empleada no deja lugar a dudas acerca de la tridimensionalidad del conjunto del juego, la casi monocromía de los escenarios da la impresión de que no se puede tener todo al mismo tiempo: detalle, escenarios y objetos 3D, colorido, y velocidad. El azul y sus afines dominan por completo todos los escenarios, y sólo algunos elementos de los mismos, casi siempre pequeños, y los enemigos, poseen un colorido diferente. Aunque quizá esto realce de alguna forma una cierta sensación de estar viendo un escenario con aires futuristas de los 60 o los 70, por otro lado crea una monotonía visual bastante insoportable, pero al menos no dañina para la vista.

Aunque se pueden reconocer en las líneas maestras de Banzai Bug numerosos elementos de otros títulos, la forma en que se

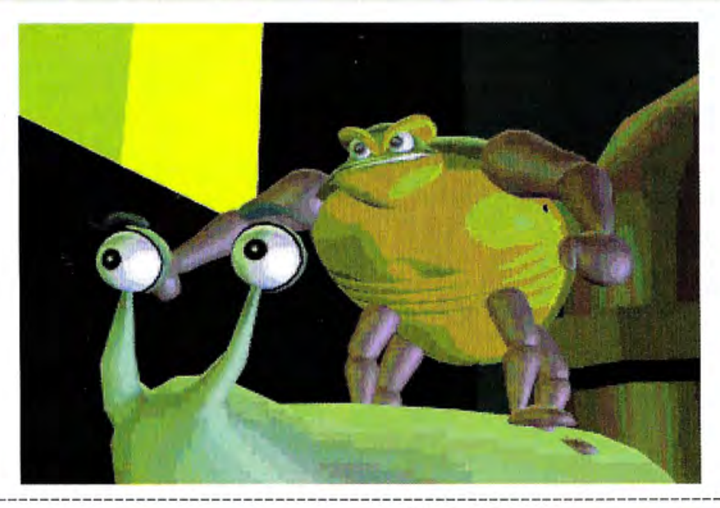




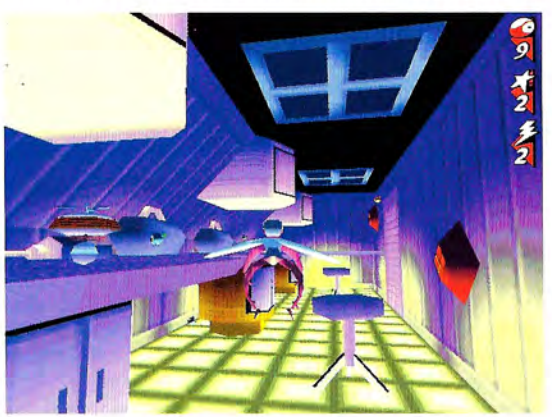
conjugan y la propia esencia del juego son lo que le confieren esa indiscutible originalidad de la que hablábamos antes. El tener que controlar algo en un espacio 3D, sin que se trate de un simulador de vuelo o un arcade de naves espaciales, teniendo que

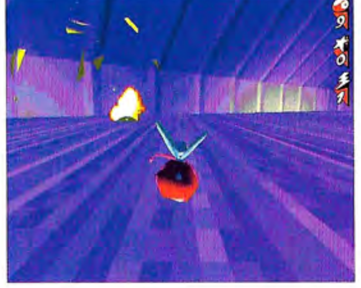


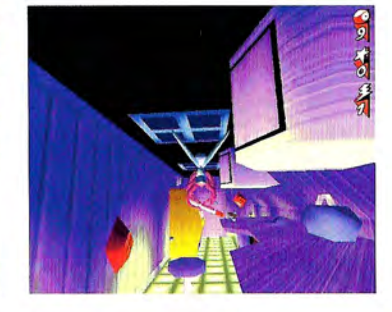
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90MHz, 8 MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 12 MB de disco duro libre, SVGA vesa 256 colores, ratón, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Grolier Interactive
Distribuidor: Erbe

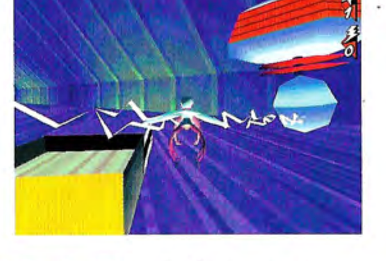


El espacio 3D de cada uno de los escenarios permite una total libertad de movimiento











cumplir diferentes objetivos de muy diversa índole planificados meticulosamente para recrear una determinada atmósfera, y provocar en el jugador sensaciones muy concretas, ensalza una labor creativa e imaginativa cuyo fruto bien merece respeto y consideración por parte de todos, guste o no el juego.

Efectos y tambien defectos

Banzai Bug ha sido traducido y doblado al castellano con una calidad interpretativa que está muy por encima de lo habitual, aunque es una lástima que no se hayan respetado ciertos efectos de sonido que aplicados a las voces, les conferían en su versión original un timbre bastante gracioso. Existe en los diálogos y como tónica general en el juego, un cierto sentido del humor que sin llegar a arrancar la carcajada, provoca la sonrisa que se produce ante algo simpático.

El juego ofrece numerosas opciones que permiten personalizar algunos de sus aspectos como la dificultad, el sistema de control, música y sonido, y entorno gráfico, de forma que se puede ganar un poco de velocidad en máquinas algo lentas. Con todo ello se hace asequible para diferentes configuraciones y tipos de jugador, de forma que no hay excusa para no intentar convertirse en un héroe-insecto cuya misión es salvar a sus congéneres del exterminio.

El truco es...

Los alimentos y objetos que debes recoger son muy pequeños y debes acercarte mucho a una superficie para vislumbrarlos. Muchos de ellos están ocultos detrás de muebles y objetos, así que debes buscar en estos lugares de difícil acceso.

Calificación

Banzai Bug!

Pros: Banzai Bug es un título original en su diseño, fácil de jugar y variado en niveles y objetivos. La traducción y el doblaje están a la altura de una producción de calidad.

Contras: Los azules que genéricamente colorean el juego resultan bastante monótonos. Hasta que el jugador se habitúa al vuelo libre, el control puede resultar un poco mareante.

Un verdadero microcosmos

Speedster

Cuando tienes el mundo a tus pies y puedes manejar todo a tu voluntad, controlar los vehículos que circulan por sus carreteras es toda una tentación, y en esta ocasión particularmente atractiva, dada la variedad de sus modelos y la calidad de los circuitos a través de los cuales discurren aquellos.

Las leyes de mercado se rigen por las fluctuaciones de la oferta y la demanda. Yo no sé si Speedster tendrá mucha demanda, pero en cuanto a ofrecer, la verdad es que no se queda corto. Al comenzar a jugar te das cuenta que se trata de un juego de carreras de coches con el aspecto "micromachines" ya comentado en otras ocasiones. Aún usando la facultad de acercar la cámara a la parte trasera de los vehículos, accediendo a una perspectiva relativamente cercana a la pista, los vehículos nunca llegan a adquirir un tamaño considerable. Jugarás siempre a vista de pájaro y en cuanto a opciones, no tendrás muchas posibilidades más de acceder a distintos tipos de visualizaciones, menús de garajes, configuración, reparaciones o puntos, que son añadidos utilizados con frecuencia en el mundo del motor.

¿Dónde está la magia?

A diferencia de otros productos en donde la conducción o las prestaciones son el plato fuerte, el universo Speedster se centra en la variedad de vehículos y de circuitos, es decir, en la carrera con mayúsculas. En cuanto a los primeros tendrás, entre los ocultos y los no ocultos, unos diez y seis vehículos repartidos en una gran variedad de modelos y prestaciones: desde un camión a un Porsche, pasando por la locura que supone conducir un Buggy de las dunas. Cada transporte intenta, con sus particularidades, emular el comportamiento de su modelo en la vida real, por lo tanto notarás grandes diferencias entre el Buggy, un deportivo o cualquier todo terreno a la hora de conducir, tanto por su motor como por el distinto comportamiento de los mismos en los diferentes terrenos que pisan.

En cuanto a los circuitos, todo lo que se diga es poco. Casi me atrevería a decir que los malogra un tanto ese ápice de rareza a la hora de conducir los coches. En cuando al recorrido de cada uno de ellos, no puedo dejar de admirar la extensión de los mismos, la variedad de terrenos, paisajes y trazados con sus atajos y las diferentes texturas de la calzada. Están realizados en 3D, e incorporan elementos poco frecuentes tales como la pérdida de contacto momentánea con el vehículo, por estar pasando debajo de un puente, el movimiento de elementos inertes del paisaje –agua, árboles...–, o el peraltado de las curvas en la pista de pruebas de alta velocidad.

Hierro, sudor y sangre...

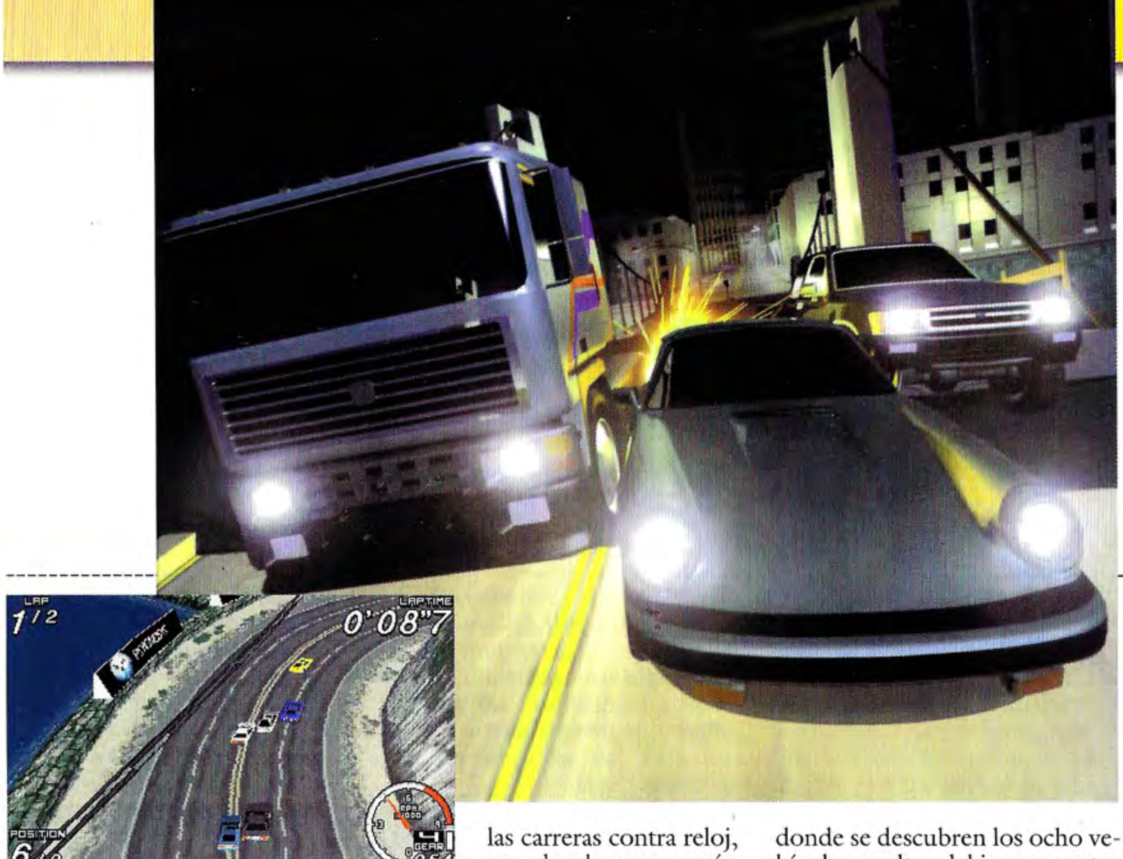
Cada pista tiene sus complicaciones, y para superar con éxito los retos que propone, tendrás que ir probando coches en ella hasta que decidas cuál se adapta mejor a sus exigencias, para intentar conseguir algún triunfo. Aunque con cierta dificultad, en ocasiones podrás ganar carreras en alguno de los ocho circuitos en cuyas pistas discurren los campeonatos. El problema de los coches es que necesitarás un equipo realmente potente –Pentium 200 ó más– para hacer correr el juego a toda velocidad con los mejores gráficos, aunque si bien en un ordenador de menor categoría la conducción de los coches no da impresión de rapidez con los mejores gráficos de telón de fondo, al disminuir la calidad gráfica tampoco llegan a ser muy convincentes aunque vayan más rápido. En fin, es algo un poco raro aunque terminas acostumbrándote a la fuerza.

En definitiva, se trata de un juego que ofrece variedad, es muy colorista y un tanto peculiar. La música no es que brille precisamente por su calidad, y los efectos de sonido parecen de segunda categoría, pero lo cierto es que los recovecos, atajos y pe-



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM, 5 Mb de Disco Duro, Windows '95, SVGA, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronics Arts





El universo Speedster se centra en la variedad de vehículos y de circuitos, es decir, en la carrera con mayúsculas



ligros de sus pistas son lo más divertido, máxime cuando juegas con alguien a pantalla partida o cuando tratas de batir récords en las carreras contra reloj, en donde aparecerán sobreimpresos en pantalla los tiempos de cada vuelta y el total sumado. En esta modalidad –sea en cualquiera de los tres tipos de dificultad de juego– es donde se descubren los ocho vehículos ocultos del juego: cuatro coches deportivos y cuatro "duros", ya que los vehículos están agrupados en dos categorías diferentes: la de lujo y la de las bestias.





El truco es...

La sensibilidad en la conducción de los vehículos, independientemente de la dureza de la dirección, hace que se muevan mucho las carrocerías cuando realizas incluso pequeños giros a izquierda o derecha. ¿Problema? El descontrol que ese efecto visual produce, puede llevarte fuera del asfalto. ¿El truco? Cuando tuerzas no intentes enderezar el vehículo girando hacia el lado opuesto, tan sólo suelta el control un segundo y él mismo quedará centrado.

Calificación

Speedster

Pros: Existe tal cantidad de modelos de vehículos, desde todo terrenos a camiones, pasando por los más apetecibles deportivos, que sus ocho circuitos, a pesar de tener una longitud considerable cada uno, pronto se quedarán cortos.

Contras: Tan sólo hay algo que se hecha de menos, y cuyos efectos pueden paliarse en cierto modo al configurar los gráficos del ordenador, en detrimento de su calidad visual, pero lo cierto es que el comportamiento de los coches, –la conducción en general– es un tanto rara y no acaba de asentarse en el jugador la verdadera sensación de estar conduciendo. Y no estoy exigiendo la calidad de conducción de un Sega Rally, sino cosas más humanas.

En los límites del universo conocido

No Respect

En una roca al borde de la galaxia, la lucha por la supervivencia no concede segundas oportunidades. El margen de error es inexistente y la posibilidad de vencer, prácticamente nula. Con estas perspectivas sólo tú y tu temeridad tenéis cabida en una nave...

Año 2197. El espacio. Allí es donde tiene lugar la lucha por el control de las diferentes explotaciones mineras y el enfrentamiento entre mercenarios que se juegan la vida por defender su sueldo. Tú eres uno de ellos y la misión que deberás desempeñar en el juego, será la de eliminar a los demás profesionales manejando con más destreza que ellos las posibilidades que te ofrece tu nave. Puedes elegir el personaje que quieres encarnar y pilotar la nave que le haya sido asignada. Dependiendo del ser que elijas para tomar su personalidad, obtendrás información sobre su vehículo: velocidad, manejabilidad, escudos o combustible; pudiendo reconsiderar tu elección contrastando esos datos con los de los vehículos de los contrincantes.

El entorno

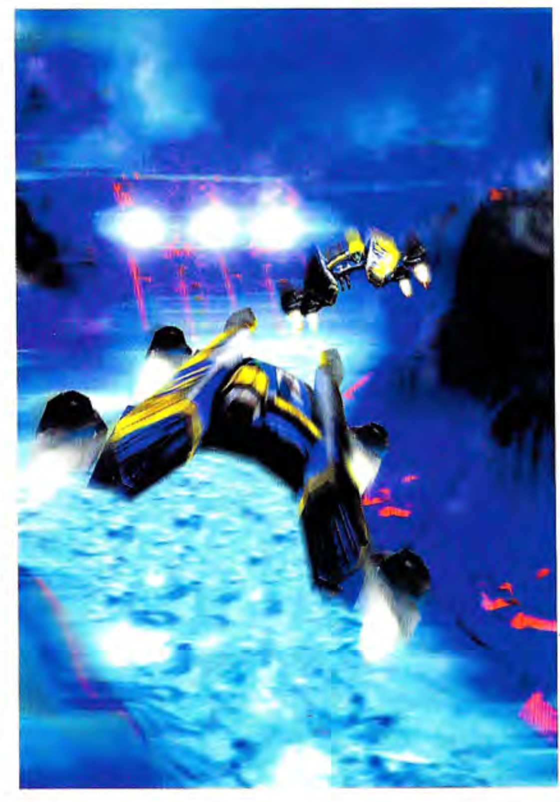
En No Respect tendrás que pilotar una nave a través de una veintena de escenarios en tres dimensiones repartidos por cuatro mundos distintos, entre los cuales podrás moverte como si de un espacio real se tratase. Estos entornos renderizados sacrifican la calidad gráfica de su aspecto visual en pro de la rapidez al ser generados a medida que los vas recorriendo con tu nave. Dentro de los límites de la zona en donde te encuentres, tendrás que buscar energía para tus escudos, armas, combustible y todos los elementos que necesites para equipar tu nave y terminar con la de tu adversario.

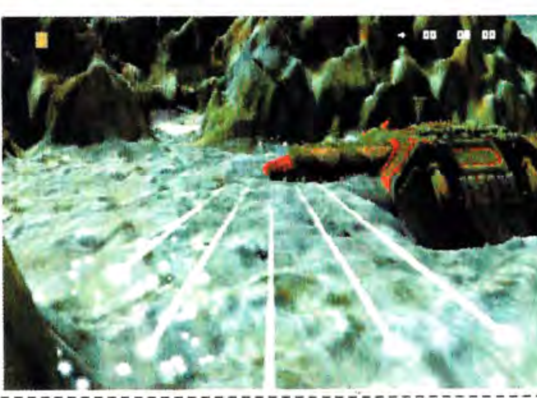
Sobreimpreso en la pantalla, podrás ver a lo largo de cada partida unas barras que miden el combustible que tienes, el nivel de protección de los escudos, la cantidad de munición que queda en las armas primaria y secundaria, un detector de movimiento que permitirá encontrar con facilidad a tus oponentes, el escudo y combustible de tu enemigo y el tiempo que te queda –procura no agotarlo porque entonces será como si te hubiesen borrado del mapa– para eliminar cualquier tipo de amenaza. A pesar de tal cantidad de información, la pantalla de juego es sumamente limpia, incluso cuando en ella esté desarrollándose una frenética actividad.

Las municiones, el combustible y el escudo, puedes reponerlos buscando los distintos iconos repartidos por el lugar en donde se celebre la lucha, pero además existe un círculo que incrementará tu velocidad durante un tiempo limitado si pasas a su lado asimilándolo. Algunos edificios repondrán parte de tus armas o combustible si vuelas sobre el sitio adecuado, y otros hacen las veces de llave que abre determinadas compuertas láser que permiten el paso a otras realidades.

El joystick

Puedes manejar la nave de mu-







Precio: 6.490
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 Mb de RAM, 70 Mb de Disco Duro, Windows 95, SVGA (DirectX), Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Ocean
Distribuidor: Arcadia



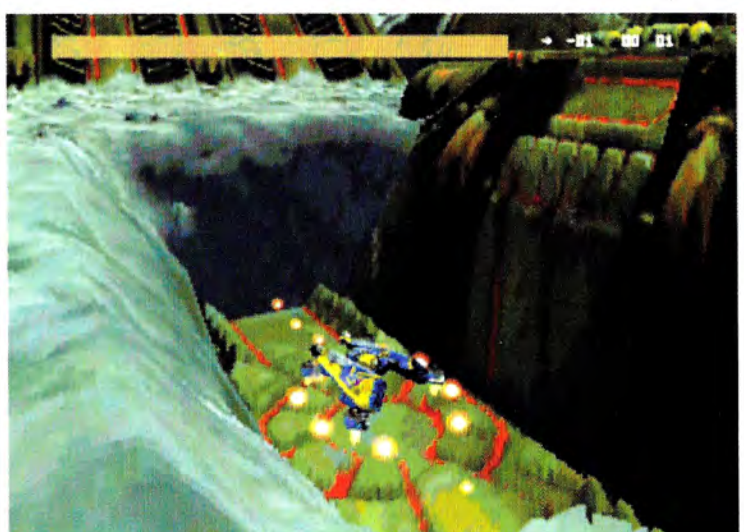
Tendrás que pilotar una nave a través de una veintena de escenarios en tres dimensiones repartidos por cuatro mundos distintos

chas formas pero, sin duda alguna, el joystick es el elemento más apropiado, ya que la movilidad del vehículo se ve subrayada por la rápida respuesta de la palanca a tus órdenes. En un primer momento los escenarios parecen enloquecidos, pero te acostumbras pronto y sentirás fluir la adrenalina por tu cuerpo.

No se trata de un juego para sedentarios, sino para sedientos de acción. Es como una especie de dualidad Fury3-Hellbender evolucionada, que imparte su doctrina entre mentes de rápidos reflejos aliñadas con una considerable capacidad estratégica. Su facilidad de manejo no distrae tu atención hacia asuntos de poca importancia, sino que puedes centrarte en la planificación, el ataque y la total eliminación de tus contrincantes. El hecho de poder jugar a través de Internet, no cabe duda alguna de que es un tentador aliciente para el juego. ¿En resumen? ¡Buscar, perseguir y eliminar!







El truco es...

Lo primero es llenar el depósito, recargar los escudos y recoger la mayor cantidad posible de munición. Después podrás continuar la persecución vigilando siempre tus reservas. Lanza siempre que puedas y de forma certera el arma principal para librarte con rapidez de tu contrincante.







Calificación

No Respect

Pros: Se trata de un juego en donde la frenética actividad necesaria para desplegar todo tu potencial, no permite distracciones. El aburrimiento está fuera de lugar y su sencillo interfaz imprime con fuerza una manejabilidad y jugabilidad excelentes. Música acorde con tu labor. Puedes jugar a través de Internet.

Contras: A veces existen pequeños fallos en el manejo de las naves y los gráficos resultan confusos hasta que te acostumbras a su peculiar estilo: muchos elementos en pantalla. Aunque en entornos variados y con mucha acción, las actuaciones pueden llegar a ser repetitivas porque consisten prácticamente en lo mismo aunque eso permita a algunos usuarios llegar a dominar las tácticas de juego..

El universo Lemmings

Lomax

Aunque parezca mentira, y dada la proliferación de estos pequeños individuos, en el país de los Lemmings tan sólo queda uno sano, y ese es Lomax. Sobre sus espaldas se asienta la responsabilidad de salvar su mundo del hechizo lanzado por Evil Ed.

Lomax es un juego de plataformas en donde el protagonista tendrá que recorrer un mundo bastante extenso que discurre a caballo entre las dos y las tres dimensiones. En este juego de plataformas, los elementos visuales han sido muy trabajados y la calidad que rezuma el juego, redunda en beneficio de una gran riqueza en gráficos que ameniza, por su detalle, una manida trama, haciendo casi novedoso algo que se perfilaba como uno más entre un millón. El impacto visual de las tres dimensiones, aunque no proliferen tanto como en la saga Bug, es definitivamente excepcional. A todo esto tengo que unir un comentario sobre sus logrados efectos de sonido a la simpar jugabilidad. Psygnosis ha puesto en esta ocasión toda la carne de su experiecia en el asador.

Un mundillo

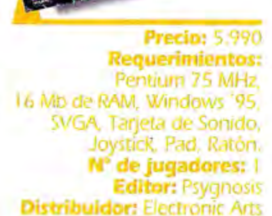
La acción se desarrolla en los límites de unos ricos decorados en cuyo recorrido, el jugador deberá manipular a Lomax para que salte, construya puentes, corra, gire, o golpee con fuerza a sus enemigos, compuestos en su mayor parte por lemmings hechizados que tiene que volver a la normalidad a base de –principalmente– porrazos.

Frente a toda una marabunta de despiadadas criaturas que no dudarán en desterrar lejos de tí tus preciadas vidas, podrás recoger a medida que avanzas en el juego una serie de habilidades que serán dispensadas en unos pucheros de arcilla que no paran de botar. Dependiendo de lo que necesites podrás activar iconos de perforación, construcción –para acceder mediante toscas escaleras a sitios difícilmente accesibles de otra forma–, un casco bomba bastante potente, un casco llameante que tendrás que lanzar como si fuera un boomerang para terminar con toda clase de enemigos que se encuentren en su camino, y otros dos más: uno para poder quedar suspendido en el aire y el otro para trasladarte de un sitio a otro cuando el terreno que pises sea demasiado complicado de salvar.

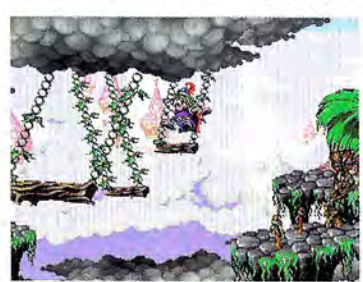
La vida y la muerte

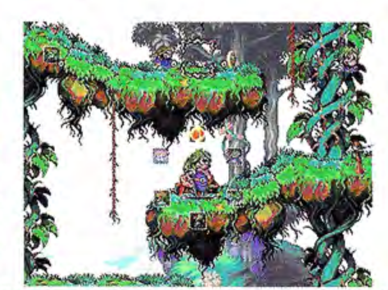
Tendrás en principio pocas vidas, tres para ser exactos, pero si vas recogiendo unas monedas que encontrarás de vez en cuando por el camino, comprobarás que se te regalará con una vida extra cada vez que tengas cien de esas monedas. No negaré que el fin primordial del juego, aparte de salvar lemmings, es hacer picadillo a todo bicho viviente que se le ponga por delante para llegar hasta el final de la tierra que está jugando y poder así





Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 16 Mb de RAM, Windows '95, SVGA, Tarjeta de Sonido, Joystick, Pad, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts









El jugador deberá manipular a Lomax para que salte, construya puentes, corra, gire, o golpee con fuerza a sus enemigos

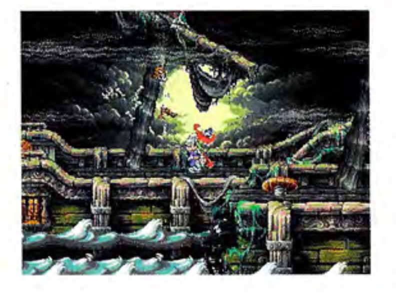
pasar al siguiente nivel. Tendrás que luchar contra todo tipo de peligrosos enemigos: zombies, piratas, barriles –sobre los cuales puede rodar de derecha a izquierda–, vaqueros y hasta contra el infame Evil Ed durante más de cuarenta niveles que llegarán a producir verdadera locura en quienes no estén acostumbrados a tanta parafernalia. A veces los niveles resultan tan sumamente difíciles de completar que tendrás que resolver serios problemas antes de conseguir la ansiada victoria.

Ayudas

Existen repartidas a lo largo de los recorridos distintas cuerdas de escalada que te resultarán de enorme utilidad a la hora de alcanzar espacios que se encuentran fuera de tus posibilidades. Un sombrero suspendido en el aire te proporciona –si lo recoges– contacto con un sabio mago llamado Lorock, que podrá ayudarte de vez en cuando y sobre todo si te ves en apuros. Cuando caigas al agua no te apures, pues aunque Lomax no sabe nadar, podrá salir rápidamente del líquido elemento, y cada vez que liberes a cincuenta de rus congéneres de su hechizo, entrarás en una pantalla-bonus. ¿El problema? Es el límite de tiempo disponible para recoger monedas.

El truco es...

Cuando tengas que matar muchos enemigos no dudes en utilizar el casco con la llama, dado que su alcance destructivo es mucho mayor que cualquier otro y más poderoso. Al llegar a las barreras de cuerda que delimitan dos pequeños postes, no dejes de cruzarlas, ya que si pierdes la vida, comenzarás a jugar el nivel desde ese punto. Si no, comenzarás desde el principio.







Calificación

Lomax

Pros: La calidad visual, los detalles, la perfección de los movimientos tanto en el protagonista como en los demás elementos móviles con los cuales éste interactúa, el sencillísimo interfaz y su buena música. Un conjunto decididamente espléndido a la hora de jugar. Si a todo esto añadimos las 3D, no falta nada.

Contras: He notado un cierto exceso de inercia en los desplazamientos rápidos de Lomax a lo largo de los decorados. Esta circunstancia dificulta a veces en exceso la tarea del jugador, pudiendo llegar a ser un tanto irritante. Se trata de un Bug muy bien hecho.

Un espejismo 3D

Time Warriors

Como en todos los juegos de lucha del mercado, la filosofía de Time Warriors es la frase que identificará siempre a la película "Los inmortales": sólo puede quedar uno.

Luchadores de diversas épocas históricas se enfrentan en un duelo a muerte cuyo resultado sólo puede ser un campeón y nueve difuntos. Los motivos del combate permanecen ignotos para el jugador, pero en realidad no importa porque no hace falta excusa alguna para participar en un juego de lucha... ¿o sí?

Esta producción de la casi olvidada Silmarils, compañía que ocupa su lugar en la historia de los juegos de ordenador con títulos como la trilogía de Crystals of Arborea, pretende introducirse en el competitivo género de los juegos de lucha 3D, algo harto difícil recordando la reñida pugna entre Cyber Gladiators, Battle Arena Toshinden o Virtua Fighter, todos ellos apoyados por grandes empresas, y algunos conversión de recreativa, lo que les daba un soporte aún mayor.

Bloques animados

Time Warriors no reserva grandes sorpresas, en cuanto a opciones de juego se refiere, para el seguidor de este género: diez luchadores con estilos de combate personales, una buena cantidad de golpes variados, golpes y poderes especiales, y un entorno 3D con luchadores también 3D. Los modelos de los combatientes están mucho mejor realizados que en la mayoría de los juegos anteriormente mencionados, con texturas, sombras, y un nivel de detalle soberbio; pero tan fastuoso despliegue técnico se desinfla cuando uno de los personajes se mueve. La animación, lejos de ser fluida y natural, ofrece unos movimientos algo forzados que producen la impresión de que el personaje está rígido unas veces, y otras que se ha vuelto de goma.

Lo mismo sucede con la articulación de algunos de los movimientos: en realidad parece casi inexistente, y los personajes se mueven como si fueran un solo bloque. A pesar de la acostumbrada variedad de golpes y de la existencia de movimientos secretos –algunos documentados en el manual–, la animación resulta pobre y poco natural, sobre todo a la hora de combinar golpes. Parece que el ordenador no termina de responder bien a las pulsaciones del jugador en el teclado, joystick o pad, y el leve retardo produce confusión y frustración, impidiendo casi siempre una adecuada combinación de pulsaciones para obtener un determinado movimiento o golpe.

Engañar a la vista

En cuanto a los escenarios 3D, hacen gala de una enorme variedad y calidad, con diversos entornos perfectamente reproducidos en alta resolución y adornados con sombras, juegos de luces, texturas, transparencias y numerosos detalles que hacen que el juego cobre aún más vida si se dispone de alguna de las tarjetas 3D con que se puede potenciar su capacidad gráfica.



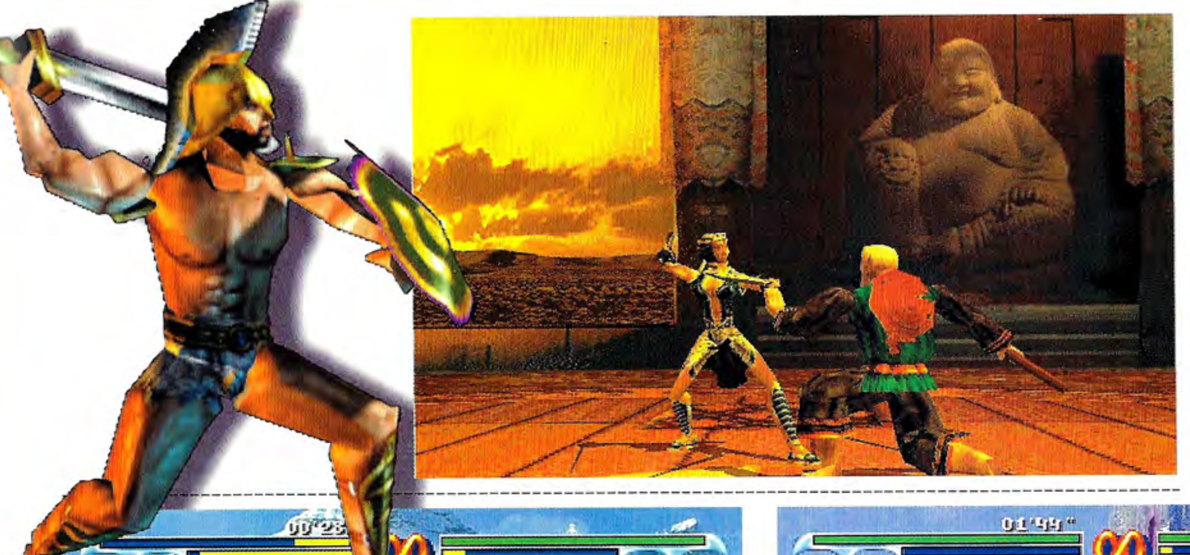


Durante el combate, una cámara flotante se ocupará de ofrecer la mejor vista posible dependiendo del movimiento realizado por los contendientes, con una repetición del golpe definitivo al finalizar el enfrentamiento. El movimiento de la cámara produce un curioso espejismo con la arena 3D y los decorados: parece que éstos son imágenes 2D pegadas al fondo de la pantalla sobre las que se montan arena y personajes. Un minucioso examen de la imagen revela que en realidad así es, y se desmorona la teoría del juego de lucha 3D. Lo único tridimensional en Time Warriors son los personajes y la arena, y el resto es un hábil y logrado intento de engañar al ojo del jugador.

Cabría pensar, visto todo lo anterior, que Time Warriors es un juego que no merece mucho la pena, pero es al hacer tal planteamiento cuando hay que tener necesariamente en cuenta el precio del juego. En comparación con los precios habituales de los demás juegos, y prescindiendo de consideraciones como que son demasiado caros en general, la relación calidad/precio de este título es bastante justa. No hay que olvidar tampoco que es la primera vez que Silmarils produce un juego de estas características, y puesto que no cuentan



Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium, 8 MB de RAM, 60 MB de Disco Duro, CD-ROM 2x, VGA/SVGA, Tarjeta de Sonido, DOS 5.0, Windows 3.1 o Windows 95
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Silmarils
Distribuidor: System 4



Durante el combate, una cámara flotante se ocupará de ofrecer la mejor vista posible





El truco es...

Entrena en modo dos jugadores para conocer los golpes de tu guerrero. Para Hysis, Molloch y Shodan, uno de sus golpes especiales se activa con la siguiente combinación de teclas: abajo, abajo, derecha, botón D (si usas teclado, toma nota de la tecla que asignas al botón D del pad).







con una licencia tecnológica de nadie, hay que ver el lado positivo de este intento que quizá sea el primer paso del desarrollo de un entorno 3D mucho más actual y moderno.

Time Warriors no es el juego de lucha del año, y desde luego no alcanza el listón impuesto por títulos de tan alto nivel como Battle Arena Toshinden o Virtua Fighter. Aunque gráficamente resulta muy vistoso, la animación es pobre y los decorados bidimensionales. Tiene una [illegible] variedad de [illegible] movimientos que se ve castigada por la lentitud de la animación y escasa articulación de los personajes. Todo esto choca con la detallada elaboración de los modelos de los personajes, que sí son superiores a los que se vieron en su día en los juegos insignia del género. Lleno de contrastes bastante ilógicos a nivel gráfico, sólo queda esperar que este título sea una especie de ensayo para algo mucho mejor en el futuro, aunque visto el escaso nivel de producción de Silmarils, parece poco probable.

Calificación

Time Warriors

Pros: Como principio para jugadores que nunca hayan tenido en sus manos un juego de lucha, Time Warriors no está mal. Los modelos 3D son mucho mejores a nivel de detalle que los vistos en otros títulos.
Contras: Además de los defectos de movimiento y animación ya explicados, la banda sonora y los efectos de sonido dejan bastante que desear por su escaso volumen a pesar de seleccionar el máximo.

El último resquicio de esperanza

Q.A.D.

Las persecuciones han sido una constante en el comportamiento de los humanos dada la naturaleza violenta de éstos. Hay quien dice que gracias a eso progresamos. ¿Ocurrió lo mismo con otras especies alienígenas? Lo cierto es que este juego se centra en una persecución: yo te quito los rehenes, tu me los robas a mí... y mientras tanto los estragos de una devastación sin fin, hacen su agosto.

Esta quintaesencia del arte de la destrucción, tiene como aparente objetivo la salvaguardia de la paz en el Universo. Para ello tendrás que rescatar y transportar hasta tu nave, una cada vez mayor cantidad de colonos que residen en los distintos planetas que previamente han sido, bien terraformados o bien adaptados a la vida humana, aunque no se parezcan mucho a la Tierra. Es el fruto de la edad de oro en la conquista del espacio por el hombre. Pero justo ahora, cuando mejor estábamos, tenemos que salvar a todos los colonos que podamos. ¿Porqué rescatarlos? Pues porque si no lo haces, una raza alienígena se los llevará para utilizarlos con fines perversos, sin duda.

Aunque éste pueda parecer un motivo altruista y loable, la realidad es muy distinta: no es más que un montaje, la excusa para programar una operación cuyo único fin es deleitar al jugador con una simple misión: destruir. El salvamento de los rehenes está garantizado, o por lo menos el de cierto número de ellos puesto que es condición sine quanon para pasar al nivel de juego siguiente, pero la verdadera razón de ser del juego es destrozar.

Paisajes y naves

La acción se desarrolla en escenarios concebidos como entornos limitados totalmente tridimensionales, en una línea de juego muy similar a la de S.W.I.V aunque con un aspecto menos elaborado que éste, quizá un poco más elemental, del estilo de Fury3. Dependiendo del nivel en el que te encuentres, la estructura y la luz cambiarán, pudiendo combatir incluso en zonas en las que la caída de la noche no facilitará la búsqueda de tus rehenes.

Un montón de naves alienígenas de distintos tamaños, potencia de fuego, resistencia, operatividad y agresividad a la hora de entrar en combate, serán enviadas para dificultar tu labor. Entre ellas estará la nave que los extraterrestres utilizan para capturar rehenes. Las capturas se hacen de forma muy sencilla: primero tienes que recoger en una fábrica la cápsula que hace las veces de depósito para el traslado de los rehenes a la base. Una vez que la tengas en tu poder, tendrás que depositarla en el suelo, cerca de los humanos, los cuales se dirigirán corriendo hacia ella –siempre que se encuentre a una distancia razonable de ellos–, e incluso estando dentro de la nave-base del enemigo.



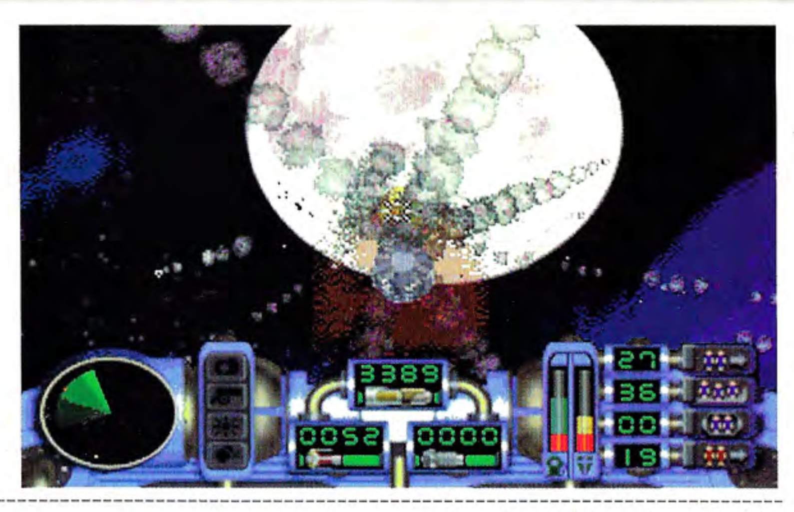






Estas cápsulas tienen una capacidad limitada de transporte. Cuando se llena deberás recogerla, dirigirte hasta tu base depositándola en el suelo junto a la misma, –hasta que los rehenes se acomoden en la nave–, y si te falta alguno para completar el número

Precio: 5.490
Requerimientos: 486 DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, MS-DOS 5,0, 5 Mb de Disco Duro, VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Joystick, Ratón
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Phillips/Ocean
Distribuidor: Arcadia





requerido para pasar de nivel, repetir la operación hasta conseguir salvar tantos como se haya establecido. Una vez realizado este ejercicio con la consiguiente destrucción de las naves o unidades que constituyan una molestia para ti, te marchas. Debes tener en cuenta el tiempo que tardas en llevar a cabo tu misión: es importante.







A veces las rutas indirectas para recoger a los rehenes son más efectivas, porque un menor acoso de los alienígenas sobre tu nave te permitirá una mayor libertad de acción sin los incordios acostumbrados que nos proporciona la "inteligencia artificial" en su desafortunada expresión.



Opinión personal

Cuando comienzas a jugar, es imposible escapar a esa sensación de "dejá vu" que nos asalta en ocasiones. Este concepto de juego no es nuevo, pudiendo encontrar algunas briznas de este tipo de misiones en juegos como Wing Commander, similares conceptos gráficos en Star Fighter 3000, y un aspecto general bastante parecido al de Scorched Planet en cuanto a tema y gráficos, si bien éste último fue mucho más elaborado en su producción. En resumen, se trata de llegar a un sitio, encontrar ciertos entes, impedir que te los arrebaten y llevarlos contigo en un espacio de tiempo razonable.

Un montón de naves alienígenas serán enviadas para dificultar tu labor





Calificación

Q.A.D.

Pros: Acción a raudales y muchos niveles en los que tendrás verdaderos laberintos paisajísticos que explorar. La música y los efectos especiales son aceptables. Sin grandes pretensiones logra crear gran adicción en el jugador. Sencillo interfaz y gran jugabilidad. **Contras:** Sin duda se aprecia un cierto relax en la concepción de los entornos gráficos y el aspecto visual podría ser un tanto más nítido, pues hay veces en las que –dado el bajo horizonte artificial del juego– "te ves negro" para dar con el enemigo en las batallas aéreas.

Una vuelta por el mundo

Rally Challenge

Desde las antípodas -de la calidad- nos llega este representante de los juegos de coches australiano. ¿Aportará algo nuevo a este saturado género o se quedará en otro producto del montón?

No puedo salir de mi asombro ante el brillo por la ausencia del buen hacer en este elemento del mundo de la conducción. Que hace unos años se intentase, puede ser, pero que a estas alturas nos llegue un juego de coches con –eso sí– unos magníficos vídeos y sorprendentes instantáneas de la "vida real", pero lleno de menús que, además de tragártelos, desembocan en unos gráficos anticuados, repetitivos y pobres aún en su más alta resolución, con fallos en la arquitectura del programa en circuitos como el de Estados Unidos, un poco acertado manejo de los coches y unos interiores de los mismos bastante simplistas… increíble.

Lo cierto es que los elementos de que dispone el programa no son malos, –varios modos de carrera, texturas tridimensionales, conducción en primera o en tercera persona, buenos modelos de coches para conducir como son el Toyota Celica, el Proton Wira o el Subaru Imprezza, y alrededor de una decena de circuitos–, pero la forma de combinarlos y el tratamiento dado al conjunto, no resulta excesivamente atractivo, ni siquiera al visualizar los imponentes vídeos con escenas reales del Campeonato del Mundo de Rallyes. Desde luego, he visto pocas cosas que se le parezcan en los últimos meses porque aún en los peores casos, no todo era malo: si los gráficos no eran muy sobresalientes sí lo era la conducción o viceversa, por lo que esta situación resulta un tanto comprometida para los habitantes del lado opuesto a España en nuestro planeta.

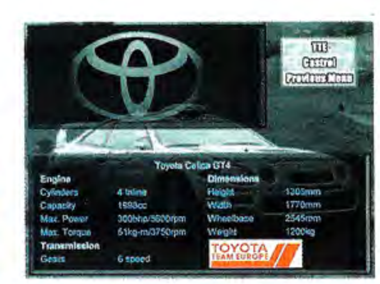
Esto no carbura

Es un título pasable que va a salir en España en una época que no se corresponde con sus aptitudes. Da la impresión de que se trata de una especie de "polizón", como cuando alguien quiere deshacerse de una cosa y la vende a precio de saldo emulando sus virtudes y ocultando los defectos. Es cierto que posee opciones interesantes tales como la repetición de la carrera en vídeo, la posibilidad de cambiar los diferentes ángulos de la cámara, la variedad de ambientes en los cuales el piloto tendrá que correr tales como los circuitos nevados, el desierto –en donde es imposible hacerse con el coche–, o la jungla, pero es que todo es tan elemental en comparación con lo que hoy en día vemos, que deja un poco frío a quien se acerque con la intención de probarlo.

La pantalla de juego está limpia, y los indicadores señalan lo mínimo que puede pedirse: tiempo, número de vueltas y los parámetros habituales. Un cuentakilómetros y un cuentarrevoluciones para quienes jueguen con vista externa. La interna mejor













Precio: 4.975
Requerimientos: 486 DX4, 8 Mb de RAM. 56 Mb de Disco Duro. Windows '95, CD-ROM 4x, SVGA, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Roadsow I./Silver L
Distribuidor: System 4



El juego nos permite conducir modelos de coches como el Toyota Celica, el Proton Wira o el Subaru Imprezza

no usarla si no quieres sufrir un ataque de cutrez. ¡Sigo! El motor del programa no es capaz de mover los fondos y éstos o bien se cortan o van generándose a medida que te aproximas a ellos, pero cuando estás ya muy cerca.







El truco es...

Puesto que casi todos los trazados entrañan gran dificultad, la conducción debe ser precisa y con un margen de giro muy pequeño en las maniobras porque si no lo haces así, perderás enseguida el control del vehículo. Tendrás pocas posibilidades si intentas jugar con un equipo mediano en la resolución más alta, porque entonces el juego se convertirá en un calvario gracias al precario comportamiento de los coches.

Existen errores más que visibles de arquitectura del programa, que dejan cierta pesadez... ¡sí! ¡de estómago! Curioso ¿no? Luego está ese estrecho margen del camino para conducir: no haces más que darte de tortas a derecha e izquierda en las pistas. En fin ¿puede pedirse algo menos?



Calificación

Rally Challenge

Pros: Existe una variedad aceptable de circuitos y el sistema de menús permite establecer con precisión el modelo de coche que quieres pilotar y sus cualidades principales –neumáticos, daños, turbo, suspensión, frenos y combustible–. Los circuitos son largos y dejan poco espacio para los errores. Las ayudas del manual son muy novedosas, dada la calidad de la información que ofrecen para la carrera en cada circuito.

Contras: No exhibe buenos gráficos, hay muy pocos modelos de coches y el comportamiento de los mismos deja mucho que desear. La música no es muy buena ni los efectos de sonido tampoco. Su aspecto general es desaliñado. Aún para ser un rally, los coches "se van" demasiado.







A destiempo

UEFA Champions League 96/97

Ahora que la "liga de las estrellas" ha terminado, y mientras dura el breve paréntesis que nos separa de la emocionante siguiente temporada, nada mejor que disfrutar de la élite del fútbol europeo en este nuevo juego de Philips.

Está claro: la corriente que en su día instauró EA Sports de actualizar cada año sus juegos más exitosos ha creado escuela. Buena prueba de ello es que Philips, que el año pasado probó fortuna con su UEFA Champions League, presenta ahora la correspondiente edición renovada de este juego, incluyendo los equipos que tomaron parte en la pasada Liga de Campeones.

Y llega aquí el factor más problemático del programa: ¿no llega un poco tarde esta edición 96/97 del juego de Philips? Quizás lo más lógico es que este título hubiera aparecido a finales del año pasado o principios del presente, cuando la Liga de Campeones daba sus primeros coletazos y todavía nada estaba decidido. Las consecuencias de que esto no haya sido así son evidentes: para empezar, las alienaciones de los equipos incluidos en el juego respetan fielmente las que tomaron parte en dicha competición, y por ello poco tienen que ver con las actuales formaciones, gracias la locura veraniega de fichajes. Por otra parte la Liga de Campeones ha finalizado, todos sabemos quien ha sido el campeón, y con ello la emoción y la presencia mediatica de esta competición se ha esfumado por completo. De hecho en un plazo relativamente corto de tiempo la UEFA pondrá de nuevo en marcha su gran espectáculo y los equipos que tomarán parte poco tienen que ver con los incluidos en este juego.

Como ya reza el titular que encabeza estas líneas nos hayamos ante un juego lanzado a destiempo, o haciendo uso del argot taurino, a toro pasado, lo que le resta gran parte de un atractivo que sin embargo, y gracias a otros factores, si posee.

El cambio del cambio

Si el tiempo que Philips se ha tomado para realizar este juego ha sido ha todas luces excesivo, lo cierto es que el resultado parece haber merecido al menos la pena, especialmente a nivel estético y técnico.

La anterior edición del juego presentaba una interesante jugabilidad junto con una abundante carga de buenas intenciones por parte de sus programadores, pero finalmente el resultado definitivo no estaba a la altura del estándar marcado por Fifa 96 o Actua Soccer.

Muy probablemente estos han sido los modelos de partida escogidos ahora para acometer un profundo lavado de cara sobre el código original de este UEFA Champions League, y de hecho el resultante de tal tarea no desmerece en demasía las citadas fuentes de inspiración, habiendose utilizado los inefables sistemas de "motion capture", "rendering" y demas zarandajas técnicas para internarse con notable éxito en los territorios de las 3D.









Repetición de la jugada

Por lo demás, las opciones de juego que encontramos en este programa son tan clásicas que prácticamente no merece la pena enumerlas. Por supuesto, la posibilidad de editar y alterar gran parte de los condicionamientos presentes en el juego es una de las opciones que se nos ofrece. De hecho, y con mucha buena voluntad por nuestra parte podemos solventar el desfase de lo datos del juego cambiando nostros los equipos y sus alineaciones.

Dejando ya a un lado la teoría y entrando en la práctica, es-



Precio: 5.490
Requerimientos: Pentium 75, 8Mb de RAM, 40Mb de disco duro libre, Windows 95 o MS-DOS 6.0., SVGA, CD-ROM 2x, joystick, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Philips/Ocean
Distribuidor: Arcadia



Se nos ofrece la posibilidad de editar y alterar gran parte de los elementos presentes en el juego









El truco es...

La mejor forma de tratar de robar el balón a nuestro contrario no es el "tackling", con el que sólo conseguiremos faltas y tarjetas, sino tratar de intuir el próximo pase que va a realizar el jugador que lleva el esférico e interceptar su trayectoria. No es infablible, por supuesto, pero da mejor resultado que cualquier otro método.

ta nueva edición de UEFA Champions League conserva la buena jugabilidad que mostraba ya su predecesor, y aunque obviamente no ganaremos todos los partidos, y mucho menos la propia Liga de Campeones, en general el nivel de dificultad del juego se muestra en todo momento bastante accesible.

Sólo puede ganar uno

Siendo como es un buen juego a un precio razonable, UEFA Champions League 96/97 no lo tiene fácil para hacerse con las preferencias de los usuarios. Su principal problema –insistimos–, es haber nacido a destiempo: después de que haya acabado la Liga de Campeones, después de que hayan salido juegos mejores al mercado... y la vez que se anuncian nuevos títulos más prometedores.

Calificación

UEFA Champions League 96/97

Pros: Todo lo referente al apartado técnico ha sido ampliamente mejorado respecto a la edición anterior del juego, conservando la buena jugabilidad.
Contras: El desfase de los datos del juego es su principal inconveniente, hasta el punto que se nos ocurre que tal vez sólo los "sufridos" seguidores del Atlético de Madrid apreciarán este título en toda su dimensión, gracias a la posibilidad que les ofrecerá de revivir los estelares momentos de su equipo en la pasada edición de la Liga de Campeones.

En busca de la perfección

PGA Tour Pro

La perfección que muestra la última generación de simuladores de golf es tan alta que la rivalidad entre los distintos juegos del mercado comienza a basarse en la calidad de la reproducción de los circuitos profesionales, la cantidad de ellos disponibles, así como la posibilidad de jugar en Internet y el número máximo de usuarios soportados en una partida.

Parece ser que el desarrollo de los simuladores de golf confirma algunas de las consecuencias derivadas de las leyes de la relatividad de Einstein; el camino recorrido desde los primeros simuladores de golf hasta los actuales ha sido largo en innovaciones técnicas pero corto en el tiempo. Dichas innovaciones, consecuencia directa de las nuevas posibilidades multimedia, comenzaron con la inserción de fondos digitalizados que recreaban el cielo y el entorno natural, para seguir con la ambientación sonora que sustituyó a los estridentes sonidos del altavoz del PC. Las nuevas técnicas de digitalización y render extendieron el inmutable fondo natural para ocupar todo el interface del juego, y la tecnología de edición de vídeo trajo nuevos jugadores animados en este formato.

Para completar la rápida ascensión en materia técnica de este tipo de juegos, se han introducido elementos recientes como el swing virtual (realizado mediante el movimiento del ratón), las partidas multijugador en modem o en red de área local, los overview o vistas globales sobre el campo con un análisis del hoyo actual, ángulos dinámicos para las cámaras, y mucho más. Pero quizá, además de todos estos elementos que califican a un juego con el término simulador, se encuentre en un lugar relevante la fidelidad con la que se han trasladado al juego todos los hoyos de los circuitos más afamados del calendario golfista.

PGA Tour Pro puede tomarse como punto de referencia para admirar el grado de perfección con el que se han reproducido todos los hoyos de los campos Bay Hill Club, TPC de Scottsdale y Pebble Beach (este último como una exclusiva de EA Sports) pertenecientes al circuito de la PGA. Pensando que sería una pérdida de tiempo comentar las características de un producto tan conocido entre los amantes de este tipo de juegos, es mejor señalar las novedades que incorpora esta versión.

El juego está enredado

La competición multijugador (en red de área local y vía modem) se amplía gracias a la posibilidad de jugar en Internet que incorpora el juego; en total, un máximo de 80 personas pueden participar en un mismo torneo, y es que el trasfondo mismo de este deporte lo hace ideal para las partidas multijugador. Si además añadimos que es posible mantener una conversación con los adversarios, ya sea escrita o hablada mediante un micrófono, queda claro que los medios para el máximo entretenimiento están servidos. Por otro lado, la interfaz posee menús desplegables que permiten una mayor velocidad a la hora de realizar el golpe o de escoger un palo. Al igual que en el juego real, es posible escudriñar sosegadamente el green sobre una cuadrícula para tener en cuenta cualquier aquellos ligeros desniveles que pueden arruinar la tarjeta de puntuación en el último golpe (los tap-ins están desactivados en los modos torneo, skins y por golpes)

En el apartado de soluciones gráficas del programa no caben nada más que elogios. Al igual

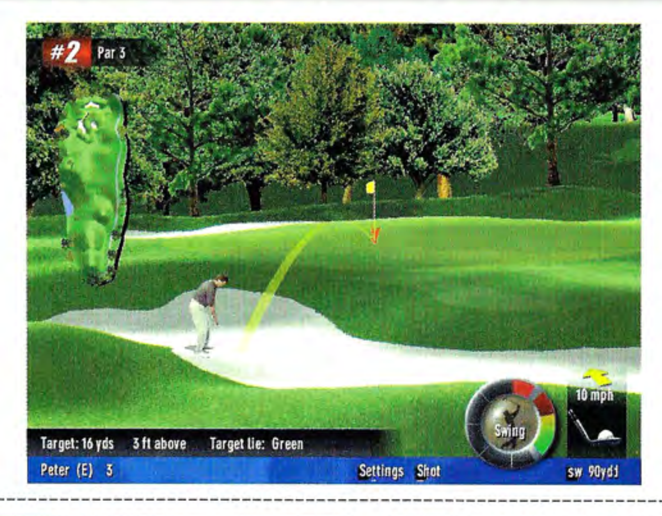


Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 90 o superior, Windows 95, 16 Mb de RAM. Tarjeta de vídeo PCI de 1 Mb, tarjeta de sonido con controlador compatible DirectX, CD-ROM 4x, ratón compatible Microsoft.
Nº de jugadores: hasta 80 en Internet y 4 en una red LAN
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronics Arts









Se han trasladado con gran fidelidad todos los hoyos de los circuitos más afamados del calendario golfista





que en los predecesores PGA de EA Sports, los jugadores están impecablemente representados por golfistas reales digitalizados, aunque esto ha sido el pan nuestro de cada día en los simuladores más recientes, exceptuando algún que otro programa como por ejemplo el caso de Front Page Sports Golf, de Sierra, donde los jugadores son muñecos articulados que permiten una gran cantidad de movimientos hasta el punto de poder hacer perder el equilibrio del jugador virtual y dar con sus huesos en el suelo. En el caso de PGA Tour Pro, la integración del jugador en el escenario está francamente lograda, dando la impresión de que todo, escenario y jugador, es uno. También se han digitalizado animaciones del caddie en el decisivo momento de ejecutar el "putt" en el green, lo que eleva aún más el grado de realismo de un juego realmente completo y espectacular.





El truco es...

Prestar la máxima atención al gran número de bunkers alejados del tee en los hoyos más largos y tener siempre presente los pronunciados desniveles que existen en la mayoría de los greens (sobre todo en el circuito Bay Hill Club), donde el medidor de riesgo puede desempeñar un papel fundamental. Las trampas de arena y agua están estudiadas para que el jugador extreme su exactitud en el golpe, así que recuerda el efecto inverso cuando apuntes al green y realices el swing con hierros altos. El aire es el enemigo del golfista, y en los golpes más fáciles puede jugarte una mala pasada (chúpate el dedo y ponlo en alto).

Calificación

PGA Tour Pro

Pros: La velocidad de refresco de las pantallas es vertiginosa, desapareciendo los aburridos lapsos de tiempo entre golpe y golpe. El periodo de aprendizaje necesario para controlar el swing es muy corto, lo que permite introducirse en el modo torneo rápidamente sin que salgamos escaldados. El detalle gráfico de los escenarios y de las animaciones de los golfistas no tienen rival entre sus adversarios. La novedad de PGA Tour al permitir partidas multijugador tanto en una red de área local y vía modem, como en Internet.

Contras: En el apartado de jugabilidad existe un pequeño escalón entre la dificultad del deporte en sí y la dificultad del juego, no siendo muy difícil hacer buenos golpes tras unos cuantos hoyos. Este pequeño problema se subsana con jugadores de inteligencia artificial duros de pelar, y con las posibilidades de partidas multijugador en Internet, en red de área local y mediante modem. Se echa en falta el sistema de swing virtual que ya incluyen otros juegos del mercado.

Simulación en profundidad

688(I) Hunter/Killer

688(I) Hunter/Killer combina la información de la base de datos de Jane´s con la experiencia en el diseño de este tipo de juegos de Electronic Arts, dando forma al que tal vez pueda considerarse el simulador de submarinos más realista desarrollado hasta el momento.

En la realización de este juego ha tenido protagonismo decisivo la compañía Sonalyst Inc., dedicada fundamentalmente al desarrollo de simuladores militares para el ejercito norteamericano; sus conocimientos en este campo han sido plenamente plasmados en este nuevo juego de EA, si bien lógicamente, también se han cuidado otros detalles que tendrían escasa relevancia en un simulador militar (la espectacularidad de los gráficos y los sonidos, por ejemplo).

Por lo demás el juego nos ofrece lo que cabría esperar dentro de un simulador de submarinos, comenzando por la posibilidad de controlar todos y cada uno de los sistemas de a bordo de uno de estos ingenios. En esa lista cabe englobar el sonar, los sistemas de ataque, la navegación, las comunicaciones y por supuesto... el periscopio.

Gracias a ella podemos capturar imágenes estáticas de cualquier blanco que se nos ponga a tiro, y esto nos servirá para que gracias a un potente sistema informático, que compara la imagen con las existentes en una base de datos, podamos identificar la clase de barco al que estamos apuntando.

Otra interesante innovación que encontraremos en este simulador –aunque no en un submarino real– es la posibilidad de obtener mediante un "zoom" una imagen 3D de cualquiera de los objetos que aparecen en el simulador. Por supuesto esto no es una posibilidad muy realista, pero... ¿quién se quiere perder la posibilidad de ver un torpedo haciendo blanco en su objetivo?



de nuestra tripulación para tal menester si así lo deseamos.

Por otra parte es conveniente destacar que aunque podemos controlar manualmente todas y cada una de las operaciones de nuestro submarino, se nos ofrece también la posibilidad de que prácticamente nos preocupemos sólo de las labores de disparo, y dejemos el resto del trabajo a nuestra tripulación, cuya inteligencia artificial tomará el control. A medida que nuestros hombres ganen experiencia iremos pasando a través de los cuatro niveles que el juego posee, e iremos apreciando como la tripulación desarrolla sus tareas con mayor rapidez y precisión.

En cualquier caso conviene no lanzar las campanas al vuelo antes de tiempo... el juego ajusta automáticamente el nivel de inteligencia artificial de nuestros enemigos para que sea en todo momento acorde al nuestro.







Los avances de la técnica

No sólo vamos a encontrar cinco tipos diferentes de sonar en nuestro submarino –con los sonidos auténticos de un SSN sampleados para la ocasión– , sino que también podremos disfrutar de algunas de los sistemas más avanzados incorporados a estas naves. Como botón de muestra podemos destacar la cámara de vídeo montada en nuestro periscopio.

No tan angelical

El submarino que se recrea en esta simulación es un modelo Los Angeles, equipado con cuatro tubos lanza-torpedos y doce lanzadoras verticales. A tu disposición estarán torpedos del tipo Mk 48 ADCAP, junto con misiles Harpoon y Tomahawk. Disparar estos ingenios bélicos no es tarea sencilla, pero por fortuna podemos reclamar la ayuda



Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, SVGA, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Jane´s/EA
Distribuidor: Electronic Arts



Misiones para todos los gustos

Además de diversas misiones que se pueden jugar independientemente, y diez escenarios de entrenamiento, el juego incluye 14 campañas para poner a dura prueba nuestra habilidad. Comenzamos en el Caribe, donde tendremos que afrontar misiones cerca de Cuba y Colombia.

Gran parte de las misiones tienen un aire por decirlo de alguna manera "a lo Tom Clancy", como por ejemplo una en que se nos pide desembarcar un equipo de asalto junto a un barco de un peligroso narcotraficante.

Otras misiones, por citar más ejemplos, tendrán como escenario el Mediterráneo/Adriático, donde desarrollaremos operaciones en Bosnia o Libia, o el Pacífico Norte –la parte más compleja del juego– donde nos las veremos con las fuerzas del ejercito ruso.

Por si todo esto pudiera parecer poco, el simulador incluye además un potente editor de misiones que trabaja con una base de datos topográfica que almacena todos los océanos del mundo. Una gran cantidad de unidades terrestres, aéreas y marítimas están disponibles, así que los objetivos de las misiones pueden ser sumamen- te variados, Y además... no estamos sólos. Como era de esperar el juego también incluye escenarios multi-jugador, en los que pueden participar simultaneamente hasta un total de ocho personas a la vez (también se pueden editar misiones para este modo de juego).

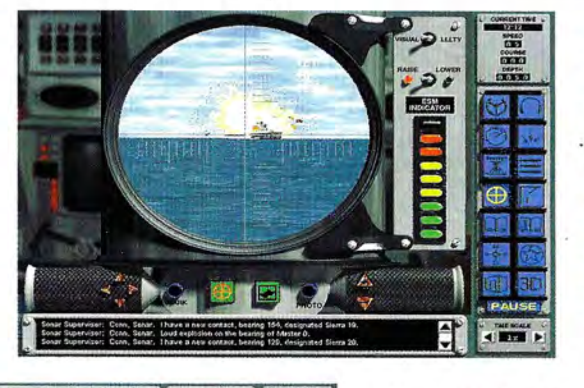
Lo nunca visto

Para terminar de rematar la faena el simulador incluye una completa ayuda "on-line" que cubre todos los aspectos del control del submarino, sin que esto vaya en detrimento de que el juego incluya, como ya es habitual, un extenso y "ultra-detallado" manual de instrucciones.

En definitiva, este 688 (I) Hunter/Killer hace olvidar todas las experiencias anteriores en el campo de simulación de submarinos, mostrando un nivel de realismo sencillamente inusitado. Obviamente no está a la altura de los espectaculares gráficos de la última generación de simuladores de vuelo, pero seguramente tampoco los echaréis en falta.







Gran parte de las misiones tienen, por decirlo de alguna manera, un aire "a lo Tom Clancy"

El truco es...

Aunque este consejo es más valido para los neófitos que para los expertos, conviene recordar que si bien es ciertamente hermosa la vista que se obtiene desde el periscopio, es preciso olvidarse de utilizar este dispositivo cuando la superficie del mar esté encrespada por el oleaje .



Calificación

688(I) Hunter/Killer

Pros: Por encima de cualquier otra consideración, el nivel de realismo, y la detallada documentación, junto con la gran cantidad de misiones y la posibilidad de editarlas.

Contras: La propia esencia del juego conlleva que su tratamiento gráfico sea menos espectacular que el que nos han ofrecido los últimos simuladores del mercado



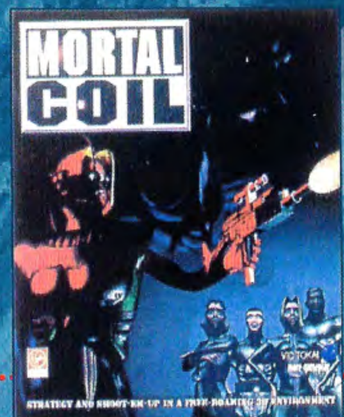
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 JUEGOS "MORTAL COIL"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.





Mi TOP 50...

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
6 ....
7 ....
8 ....
9 ....
10 ....
11 ....
12 ....
13 ....
14 ....
15 ....
16 ....
17 ....
18 ....
19 ....
20 ....
21 ....
22 ....
23 ....
24 ....
25 ....
26 ....
27 ....
28 ....
29 ....
30 ....
31 ....
32 ....
33 ....
34 ....
35 ....
36 ....
37 ....
38 ....
39 ....
40 ....
41 ....
42 ....
43 ....
44 ....
45 ....
46 ....
47 ....
48 ....
49 ....
50 ....

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre ....
Apellidos .... Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono ( ) ....





Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento


1. JUEGO REGALO: "Simon the sorcerer"


2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"


3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"


4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"


5 JUEGO DE REGALO: "RingWorld"


6 JUEGO DE REGALO: "Blue Force"


7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"


8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"


9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"


10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador




11. JUEGO DE REGALO: "French Revolution"


12. JUEGO DE REGALO: "Far West"


13. JUEGO DE REGALO: "Final Duel"


14. JUEGO DE REGALO: "La Luz del Druida"


15. JUEGO DE REGALO: "Arakhes el Oscuro"


16. JUEGO DE REGALO: "TwinFire"


17. JUEGO DE REGALO: "Bricks De Luxe"


18. JUEGO DE REGALO: "Rally Championship"


19. JUEGO DE REGALO: "Oscar"


20. JUEGO DE REGALO: "Inca"

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Nombre .... Edad ....
Empresa .... CIF/DNI ....
Dirección ....
Población .... Provincia ....
C.Postal .... Telef. .... Profesión ....

FORMA DE PAGO:

☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
☐ Giro Postal nº .... de fecha ....
☐ Contrareembolso

Contenido del CD

KING´S QUEST VI

HEIR TODAY, GONE TOMORROW

Procedente de la serie Sierra Originals, este mes te regalamos King's Quest VI, la sexta entrega de la saga que Roberta y Ken Williams iniciaron hace casi una década. El Príncipe Graham abandonará el reino de Daventry en busca de su amada Cassima, para encontrarla de luto por la muerte de sus padres y a punto de casarse son un malvado visir. Graham tendrá que averiguar qué ha sucedido, viajando por fantásticas y misteriosas islas donde conocerá a numerosos personajes.

IMPORTANTE: Para poder ejecutar este juego en Windows 3.1 o Windows 95, es necesario que el modo gráfico posea exactamente 256 colores. En el caso de Windows 95, pulsa el botón derecho del ratón sobre cualquier zona del escritorio donde no haya iconos, y selecciona propiedades. En la pestaña configuración, selecciona 256 colores y después pulsa aplicar.

REQUISITOS MÍNIMOS

386/25 MHz, 4 MB de RAM, SVGA, Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 5.0 o superior, Windows 3.1 o Windows 95, Ratón, Teclado.

MS- DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM y teclea INSTALL. Sigue las instrucciones de pantalla. Una vez instalado, teclea KQ6CD desde dentro del directorio donde hayas instalado el juego.

WINDOWS 3,1 Y WINDOWS 95

Arranca Windows y desde el menú Fichero selecciona la opción Ejecutar. Teclea la unidad de CD-ROM seguida por \SETUP.EXE (por ejemplo, D:\SETUP.EXE). Sigue las instrucciones de pantalla. Para arrancar el juego una vez instalado, haz una doble pulsación sobre el icono del juego.

En Windows 95, en lugar del menú Fichero, pulsa el botón Inicio de la barra y selecciona la opción Ejecutar. El resto del proceso es idéntico al de la instalación para Windows 3.1. Si no se crea un grupo de programas para el juego, o no hay acceso a él en el menú Inicio/Programas, tendrás que abrir el icono Mi PC, después la unidad de disco duro donde hayas instalado el juego, la carpeta del juego, y hacer una doble pulsación sobre el icono correspondiente.

CONTROLES

Con el ratón podrás controlar todas las acciones del juego. Para acceder a los distintos iconos y opciones del juego, lleva el ratón a la parte superior de la pantalla y selecciona uno de los botones disponibles. El botón izquierdo del ratón realiza la acción indicada por el cursor, y el derecho alterna entre los cursores de acción.

Para usar un objeto que tengas en el inventario, debes cogerlo primero en la ventana de inventario, y después pulsar con él sobre el receptáculo de la acción.

ICONOS

Andar (Walk): el personaje se moverá hacia el punto que indiques.
Mirar (Look): el personaje examinará lo que indiques.
Acción (Action): el personaje realizará una acción con un objeto, desde cogerlo a abrir una puerta.
Hablar con (Talk): el personaje iniciará una conversación con otro.
Oler (Smell): el personaje olerá lo que indiques.
Probar (Taste): el personaje saboreará lo que indiques.
Objeto (Item): el último objeto seleccionado en el inventario.
Inventario (Inventory): abre el inventario.
Controles (Controls): puedes ajustar la velocidad (Speed) de la animación, el volumen del sonido (Volume), textos o voces (Text/Speech, sólo puedes tener una de las dos cosas, no ambas), y el nivel de detalle del juego (Game Detail). Desde aquí también puedes salvar, cargar y salir.





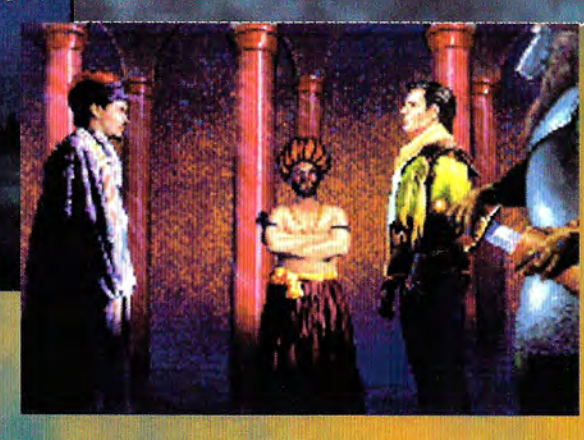
EL ALFABETO DE LOS ANTIGUOS

En un momento dado del juego, tendrás que resolver unos enigmas utilizando unos símbolos. Puesto que el juego está en inglés, te damos su significado en este idioma:

A Representa: harmony, cat, sienna, earth.
B Representa: sorrow, albatross, charcoal-gray, onyx.
C Representa: hope. Dove, pearl-grey, opals.
D Representa: tranquility, mouse, sable, granite.
E Representa: irony, whale, ochre, paper.
F Representa: humility, grasshopper, olive, plants.
G Representa: purity, unicorn,white, air.
H Representa: age, shark, red, fire.
I Representa: cowardice, sheep, orange, coal.
J Representa: honesty, parrot, green, emeralds.
K Representa: wisdom, owl, brown, wood.
L Representa: loneliness, cricket, beige, clay.
M Representa: romantic love, swan, gold, element gold.
N Representa: hate, crab, black, ebony.
O Representa: joy, dolphin, azure, shappires.
P Representa: fear, rabbit, violet, rubbies.
Q Representa: faith, caterpillar, turquoise, stone turquoise.
R Representa: grief, jackal, silver, element silver.
S Representa: happiness, dog, pink, marble.
T Representa: perseverance, tortoise, seagreen, water.
U Representa: intuition, serpent, royalblue, rain.
V Representa: foolishness, monkey, yellow, ivory.
W Representa: familial love, horse, hazel, leather.
X Representa: bravery, lion, purple, diamonds.
Y Representa: patience, cow, amber, pearls.
Z Representa: desire, warthog, burgundy, garnets.







PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. Puesto que el juego está en inglés y esto puede suponer una dificultad para algunas personas, los Top Secret Interactivos de este mes incluyen la solución completa, paso a paso, de todo el juego.

SERVICIO TECNICO

King's Quest VI posee dos instalaciones diferentes para MS-DOS y Windows. Si el juego no te funciona en MS-DOS por algún motivo, instálalo en Windows 3.1 o Windows 95 teniendo en cuenta siempre que debes ajustar el sistema a 256 colores.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Comprobar que el CD-ROM, el ratón y la tarjeta de sonido, funcionan perfectamente en el sistema operativo que estás utilizando con el juego. Cualquier duda acerca de los controladores necesarios para estos dispositivos, ha de resolverse consultando la documentación correspondiente.

2.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

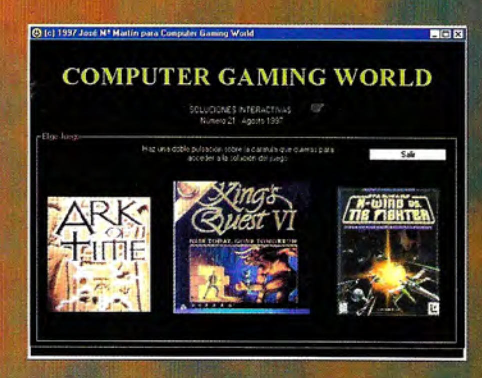
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 (hasta el 15 de septiembre). Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

TOP SECRET INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



Guías de este mes: Ark of Time: solución completa. / King's Quest VI: solución completa. / X-Wing vs. TIE-Fighter: consejos para todas las misiones, combinando un jugador y multijugador.

Requisitos Mínimos: 486/33 MHz, Windows, Ratón, SVGA 256 colores

Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI16 y TSI32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI16.

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal.

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

NOTA: En algunos sistemas, debido a la compartición de archivos, puede producirse un error durante la instalación. En la mayoría de los casos, esto no afecta al funcionamiento del programa.



Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	The Dig	Erbe
3	Toonstruck	Virgin
4	Larry 7	Coktel
5	Broken Sword	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Z	Virgin
2	Warcraft II	Ubi Soft
3	Command & Conquer	Virgin
4	C&C Red Alert	Virgin
5	Civilization II	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Duke Nukem 3D	Proein
3	Quake	N.S.C.
4	POD	Ubi Soft
5	Doom II	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	PC Fútbol 4.0	Dinamic
5	Kick Off 97	Erbe

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	Top Gun	Proein
3	EF-2000	Arcadia
4	Comanche 3	Electronic Arts
5	Flying Corps	Arcadia

TOP 50

	Juego	Editor	Tipo
1	Tomb Raider	Proein	ACC.
2	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
3	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
4	Z	Virgin	EST.
5	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
6	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
7	Command & Conquer	Virgin	EST.
8	Quake	New Soft. Center	ACC.
9	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
10	The Dig	Erbe	AV/R.
11	Civilization II	Proein	EST.
12	Toonstruck	Virgin	AV/R.
13	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
14	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
15	Broken Sword	Virgin	AV/R.
16	Grand Prix 2	Proein	SIM.
17	POD	Ubi Soft	ACC.
18	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
19	Caesar II	Coktel	EST.
20	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
21	Doom II	Erbe	ACC.
22	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
23	Dark Forces	Erbe	ACC.
24	Outlaws	Erbe	ACC.
25	Congo	CIC	AV/R.
26	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
27	Myst	Electronic Arts	AV/R.
28	The Neverhood	Erbe	AV/R.
29	MDK	Virgin	ACC.
30	Rebel Assault II	Erbe	ACC.
31	PC Fútbol 4.0	Dinamic	DEP.
32	Lighthouse	Coktel	AV/R.
33	Redneck Rampage	Virgin	ACC.
34	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
35	Top Gun	Proein	SIM.
36	Worms	Arcadia	ACC.
37	Carmageddon	Arcadia	ACC.
38	EF-2000	Arcadia	SIM.
39	Sega Rally	Sega	ACC.
40	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
41	Bug Too!	Sega	ACC.
42	Phantasmagoria 2	Coktel	AV/R.
43	Ripper	Proein	AV/R.
44	X-Wing vs. TIE-Fighter	Erbe	ACC.
45	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
46	Megarace 2	Proein	ACC.
47	Puzzle Bobble	New Soft. Center	EST.
48	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
49	Flying Corps	Arcadia	SIM.
50	Full Throttle	Erbe	AV/R.

- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia

TRASPASA LA BARRERA DEL ABURRIMIENTO



YA ESTA A LA VENTA

IMAGEN LIMITE

Este verano no tendrás tiempo de aburrirte porque FamilyPC te ha preparado un número muy especial:

- Con los mejores juegos de ordenador, "lo más nuevo"
- Pon tu Pc al día, "preparados para el futuro"
- Disfruta con el sonido más impactante, "instala tu tarjeta de sonido"
- Da movimiento a tu WEB, "gráficos animados"

INCLUYE LA GUIA DE COMPRAS MAS COMPLETA DEL MERCADO

FamilyPC

La revista de informática para la gente de hoy



Star Wars X-Wing vs. TIE Fighter

SIMULACIÓN DE COMBATE ESTELAR DE UN SOLO JUGADOR Y MULTIJUGADOR

Desafía al resto
de la Galaxia en INTERNET
www.rebelhq.com

Versión Original con
manuales en castellano.

POR LAWRENCE HOLLAND

Exclusivamente WINDOWS 95

ERBE
c/ Méndez Álvaro, 57
28045 • Madrid
Tlf: 506 42 00
Fax: 528 83 63



www.lucasarts.com

© 1997 Lucasfilm Ltd. y LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados. Star Wars, X-Wing, TIE Fighter y el logo de LucasArts son marcas comerciales de Lucasfilm Ltd. Usadas bajo autorización. Totally Games es una marca comercial de Totally Games.